

Benutzerhandbuch

Handbuch verfasst von: Native Instruments GmbH
Übersetzung: Thomas Loop

Software-Version: 2.7 (10/2014)

Besonderer Dank gebührt dem Beta-Test-Team, das uns nicht nur eine unschätzbare Hilfe beim Aufspüren von Fehlern war, sondern mit seinen Vorschlägen ein besseres Produkt entstehen lassen hat.

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Deutschland
www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.
YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0001
Japan
www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited
18 Phipp Street
London EC2A 4NU
UK
www.native-instruments.com

Inhaltsverzeichnis

1 Herzlich Willkommen in der Welt von TRAKTOR!

TRAKTOR ist die leistungsstärkste und vielseitigste DJ-Software auf dem Markt. Mit TRAKTOR können Sie Ihre Tracks auf herkömmliche Weise mixen aber auch Tracks und Loops beliebig miteinander kombinieren um echtzeitgenerierte Remixe zu erzeugen. Hier erfahren Sie alles, was Sie über TRAKTOR wissen müssen. Für Informationen zur Verwendung von TRAKTOR-Controllern (TRAKTOR KONTROL S4, S2, X1, F1) mit TRAKTOR oder für weiterführende Informationen zu TRAKTOR-Audio-Interfaces und deren Konfiguration lesen Sie bitte die Handbücher der entsprechenden Geräte; alle Handbücher sind im TRAKTOR-Dokumentations-Ordner abgelegt, welchen Sie über das Help-Menü in der TRAKTOR-Software aufrufen können.

Unterschiede zwischen Versionen

TRAKTOR Light Edition 2 und TRAKTOR Manufacturer Edition 2 besitzen in einigen Bereichen einen geringeren Funktionsumfang als die Vollversion TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2. Auf die Unterschiede wird an den entsprechenden Stellen in diesem Handbuch hingewiesen.

Wenn Sie Ihre TRAKTOR-Version als Teil eines der folgenden Produkt-Pakete erworben haben, ist es die Manufacturer Edition 2:

- **Pioneer DDJ-T1** (Traktor Pioneer DDJ-T1 Edition)
- **Numark 4TRAK** (Traktor Numark 4TRAK Edition)
- **Velocity MIDI Station** (Traktor Velocity MIDI Station Edition)

Kurzbezeichnungen für Software und Hardware

Im weiteren Verlauf dieses Handbuchs werden wir TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2 einfach als "TRAKTOR" bezeichnen.

TRAKTOR Manufacturer Edition 2 werden wir im Folgenden als "TRAKTOR ME 2" oder einfach "ME 2" bezeichnen. TRAKTOR Light Edition 2 werden wir im Folgenden als "TRAKTOR LE 2" oder einfach "LE 2" bezeichnen.

Spezielle Formatierungen

In diesem Handbuch werden spezielle Formatierungen verwendet, um Sie auf Besonderheiten oder mögliche Probleme hinzuweisen. Die Symbole neben den Randbemerkungen zeigen um welche Art von Informationen es sich handelt:

Lesen Sie die mit einem Ausrufezeichen gekennzeichneten Hinweise immer aufmerksam durch und folgen Sie den dort angeführten Anleitungen.

> Das Glühbirnensymbol weist auf nützliche Zusatzinformationen hin. Solche Informationen können Ihnen beispielsweise helfen, eine Aufgabe schneller zu lösen. Sie sind nicht in jedem Fall auf das von Ihnen verwendete Betriebssystem oder Setup anwendbar, ein Blick darauf kann sich aber immer lohnen.

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

- Texte, die in (Kontext-) Menüs erscheinen (wie beispielsweise: *Open…*, *Save as…* etc.), und Laufwerkspfade Ihrer Festplatten oder anderer Speichermedien und Pfade in den Preferences werden *kursiv* dargestellt.
- Texte, die in der Software auftauchen (Bezeichnungen von Buttons, Reglern, Text neben Auswahlkästchen etc.) werden blau dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung antreffen, erscheint der entsprechende Text auf dem Bildschirm.
- Wichtige Bezeichnungen und Begriffe werden **fett** gedruckt.

► Einfache Befehle werden durch diesen pfeilförmige Play-Button repräsentiert.

→ Ergebnisse von Handlungen werden durch diese kleineren Pfeile dargestellt.

1.1 TRAKTOR-Handbücher – Überblick

Die TRAKTOR-Software ist mit einer umfangreichen Dokumentation ausgestattet. In diesem Abschnitt erhalten Sie einen Überblick über die verfügbaren Dokumente und deren Inhalte.

1.1.1 In diesem Handbuch

Dieses Benutzerhandbuch bietet detaillierte Informationen zu allen Funktionen von TRAKTOR. Hier erfahren Sie alles was Sie über TRAKTOR wissen müssen.

1.1.2 Weitere Handbücher

Dies sind die zusätzlich verfügbaren Handbücher, die Ihnen beim Einstieg in TRAKTOR helfen werden (in Abschnitt ↑1.1.3, Empfohlene Lesereihenfolge finden Sie außerdem eine Empfehlung zur Lesereihenfolge).

Das Installationshandbuch (Setup Guide)

Das Installationshandbuch informiert Sie über die Installation der TRAKTOR-Software (und -Hardware, falls vorhanden) vom ersten Schritt bis zum ersten Sound aus Ihren Boxen. Sie sollten dieses bei der Erkundung von TRAKTOR als erstes zur Hand nehmen. Das Installationshandbuch ist auf der Registrierungsseite von TRAKTOR erhältlich. Auf dem Registrierungsflyer, der in Ihrer TRAKTOR-Box enthalten ist, finden Sie einen Link zur Registrierungsseite.

Das Erste-Schritte-Handbuch

Nach dem Sie das Installationshandbuch gelesen und die Anweisungen befolgt haben, sollte TRAKTOR eingerichtet und betriebsbereit sein. Lesen Sie als nächstes das Erste-Schritte-Handbuch. Das Erste-Schritte-Handbuch startet mit einer praktischen Einführung in die Arbeit mit TRAKTOR.

Die Übersichtskarte mit Tastaturkürzeln

Es befindet sich eine Übersichtskarte mit Tastaturkürzeln in der Produktverpackung. Diese informiert Sie über zugewiesene Tastaturbelegungen zur Steuerung der TRAKTOR-Software.

Die Video-Tutorials

Auf der Native-Instruments-Webseite finden Sie eine Reihe von Video-Tutorials, die Ihnen TRAKTOR mit Beispielen aus der Praxis näherbringen. Folgen Sie dem Link:

http://www.native-instruments.com/traktor

1.1.3 Empfohlene Lesereihenfolge

Die einzelnen Handbücher sollten in der folgenden Reihenfolge gelesen werden:

1. Das Ihrem TRAKTOR-Produkt zugehörige Installationshandbuch.
2. TRAKTOR-Erste-Schritte-Handbuch und Video-Tutorials.

3. TRAKTOR-Handbuch.

Sämtliche Handbücher erhalten Sie über den Eintrag *Open Manual…* aus dem Drop-Down-Menü Help in TRAKTOR.

1.2 Systemvoraussetzungen und Kompatibilität

Informationen bezüglich der minimalen Systemvoraussetzungen, die Ihr Computer erfüllen muss, um TRAKTOR betreiben zu können, erhalten Sie auf der Native-Instruments-Webseite:

http://www.native-instruments.com/traktor-pro-2/specifications

Beachten Sie bitte, dass die Erfüllung der Systemvoraussetzungen nicht zwingend bedeutet, dass TRAKTOR problemlos ausgeführt wird. Es kann sein, dass Sie noch weitere Systemoptimierungen vornehmen müssen, die in den Tuning-Tipps von Native Instruments für Audio-Computer zu finden sind. Sie finden diese Tipps in der Knowledge Base in Kapitel ↑17.1, Knowledge Base.

Um zu erfahren, welche Betriebssysteme unterstützt werden, schauen Sie bitte auf folgende Webseite: http://www.native-instruments.com/compatibility

2 Upgrade (aktualisieren) von TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE und TRAKTOR ME)

Wenn Sie von einer der oben genannten Versionen aktualisieren, müssen Sie Ihre Benutzerdaten und Zuweisungen (Mappings) importieren. Dieser Vorgang ist einfach und erfolgt mit Hilfe der TRAKTOR-Software; dennoch gibt es einige Dinge, auf die Sie beim aktualisieren achten müssen. Weitere Informationen erhalten Sie in den folgenden Abschnitten.

2.1 Datensicherung (Backup)

Bevor Sie Ihre ältere TRAKTOR-Version mit der neuen Version überspielen, sollten Sie Sicherungskopien der folgenden Ordner und Dateien anfertigen:

- von Ihrem TRAKTOR-Ordner, der sich für gewöhnlich hier findet *[Benutzer]\Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor* (Windows) und *Benutzer:Dokumente:Native Instruments:Traktor* (Mac OS X).
- von Ihren Musikordnern, die in an folgender Stelle festgelegt wurden *Preferences > Data Location > Music Folders*
- von alle anderen Dateien, die nicht an den zuvor genannten Positionen, sondern an eigens definierten Orten gespeichert wurden.

> An dieser Stelle können Sie die Gelegenheit nutzen und Dateien im TRAKTOR-Ordner löschen, die Sie nicht benötigen, wie zum Beispiel MIDI-Zuweisungen für Controller, die Sie nicht verwenden.

2.2 Installation

Folgen Sie gewissenhaft den Anweisungen des Installationshandbuchs.

Generell sollten Sie immer mit der Software-Installation beginnen und sich danach der Hardware widmen (TRAKTOR AUDIO 6/10, TRAKTOR KONTROL X1, TRAKTOR KONTROL S4, etc.)!

Während der Installation werden neue Benutzerordner angelegt *[Benutzer]\Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor 2.x.x* (Windows) und *Benutzer:Dokumente:Native Instruments:Traktor 2.x.x* (Mac OS X). Vorherige TRAKTOR-Versionen werden nicht entfernt. Das bedeutet, dass Sie ab sofort einfach auf Vorgängerversionen zurückgreifen können, wenn dieses erforderlich ist.

2.3 Importieren Ihrer Daten

- Wenn Sie TRAKTOR zum ersten Mal starten, erscheint der Setup Wizard und befragt Sie zu Ihrem verwendeten Setup. Diese Angaben haben Einfluss auf das Erscheinungsbild von TRAKTOR und die Einstellungen in den Preferences. Im Kapitel ↑3, TRAKTORs Setup Wizard erhalten Sie weitere Informationen über den Setup Wizard.
- Im nächsten Schritt befragt Sie TRAKTOR, ob die bereits vorhandenen Daten in einen neuen Benutzerordner kopiert werden sollen. Ihre vorhandenen Daten bleiben durch den Kopiervorgang unverändert.

Importieren Ihrer MIDI- und Tastaturzuweisungen (Mappings)

In TRAKTOR wurde das Zuweisungssystem geändert. Einige, in älteren Versionen von TRAKTOR erstellten Zuweisungen, funktionieren auch weiterhin, wohingegen andere nicht importiert werden können.

Wir empfehlen, die von Ihnen importierten Zuweisungen zu überprüfen, bevor Sie diese live anwenden.

3 TRAKTORs Setup Wizard

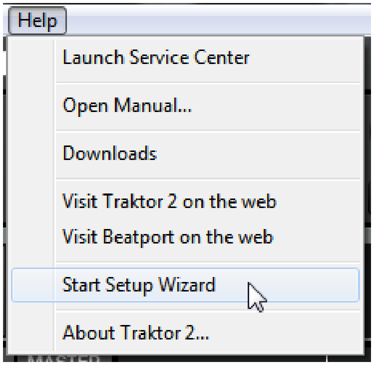
Der Setup Wizard hilft Ihnen mit einfachen und wenigen Schritten bei der Einrichtung von TRAKTOR. Dies ist außerdem ein bequemer Weg, ein neues Setup mit den Werkseinstellungen einzurichten. Der Setup Wizard bewirkt zwei Dinge:

- Mit diesem können Sie eine Auswahl an Audio-, MIDI- und allgemeinen Konfigurationen treffen und müssen sich nicht um die Verschaltungen und Zuweisungen kümmern.
- Alle TRAKTOR-Einstellungen werden auf die Voreinstellungen zurückgesetzt.

Der Setup Wizard bietet eine abweichende Anzahl an Fenstern und Auswahlmöglichkeiten, je nach dem, welche TRAKTOR-Version (z. B. LE 2, ME 2.) Sie verwenden.

Sie können den Setup Wizard auf zwei Arten starten:

► Wählen Sie den Eintrag *Start Setup Wizard* im Help-Menü in der Kopfzeile der Software aus (um diese sehen zu können, muss der Vollbildmodus deaktiviert sein).

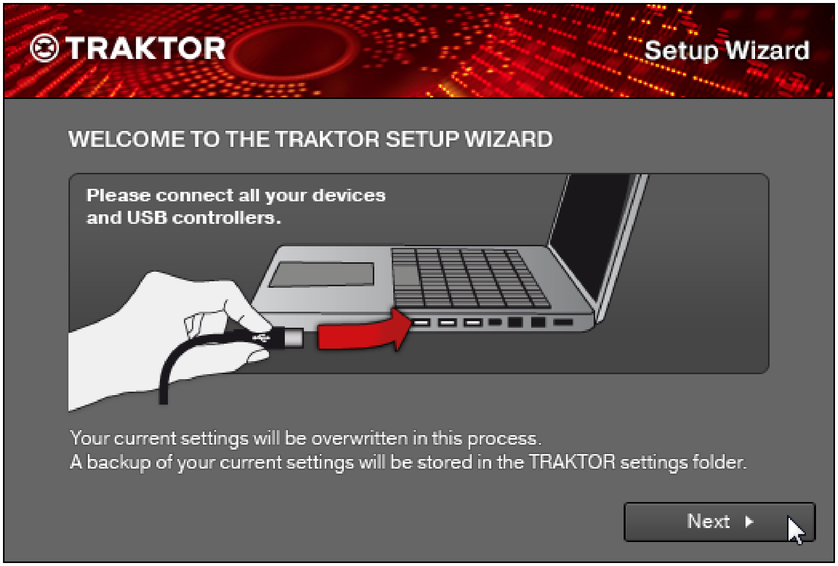


► Oder klicken Sie auf den Button Setup Wizard in der unteren linken Ecke des Preferences-Fensters.

Beispiel-Setup

Nun zeigen wir Ihnen eine Beispiel-Konfiguration unter Verwendung des Setup Wizards:

1. Klicken Sie in dem Willkommensfenster auf Next, um zu bestätigen, dass Ihre TRAKTOR-Controller über USB mit Ihrem Computer verbunden sind (falls Sie welche verwenden).

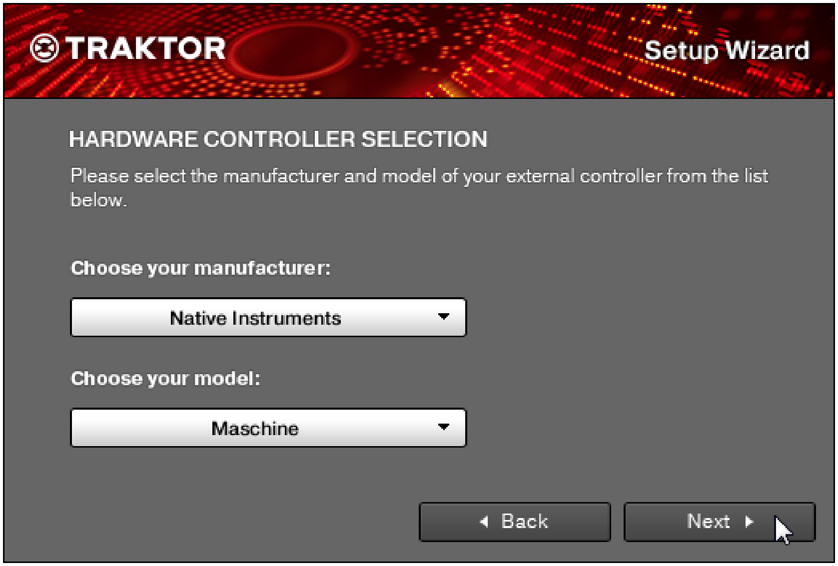


2. Bitte wählen Sie aus, ob Sie TRAKTOR mit einem MIDI-Controller steuern möchten, und klicken Sie dann auf Next. Sollten Sie ein Native Instruments "KONTROL"-Modell (S4, S2, F1, X1, etc.) verwenden, wählen Sie hier No, da TRAKTOR für die Verwendung dieser

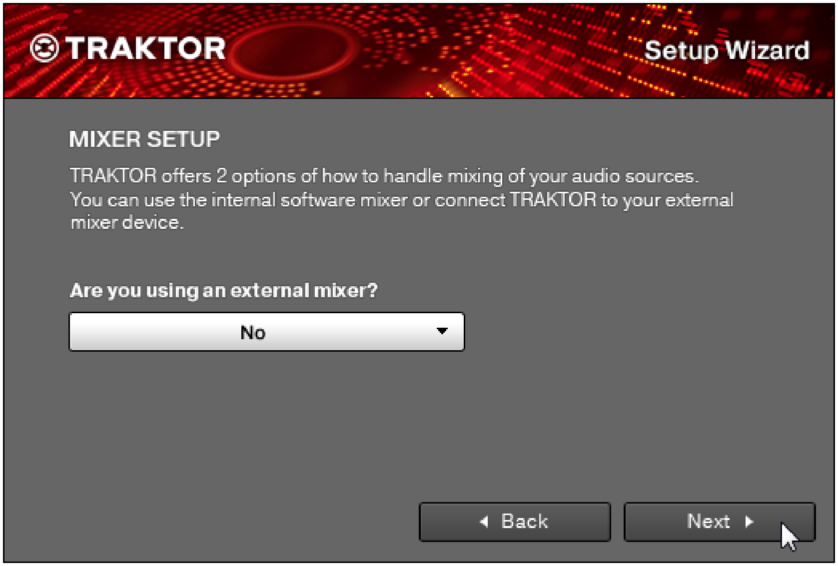
Controller bereits vorkonfiguriert ist.



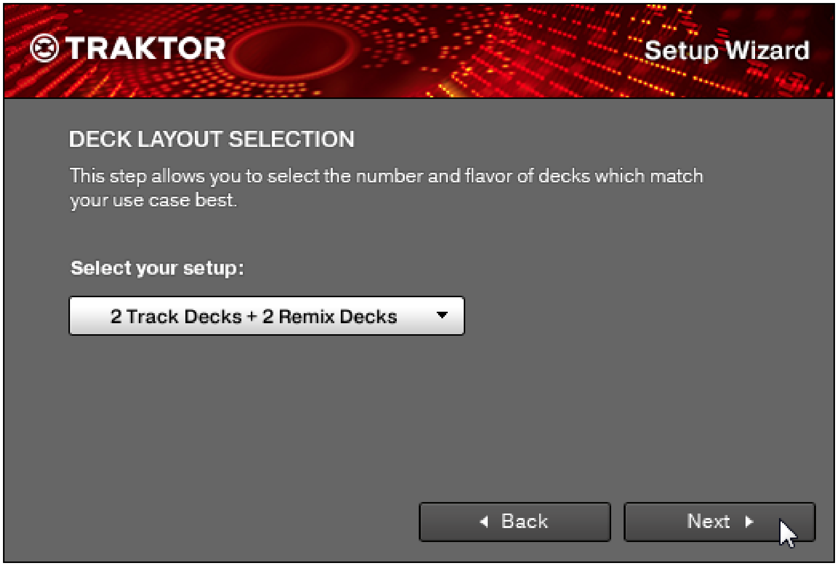
3. Sollten Sie zuvor ausgewählt haben, dass Sie TRAKTOR mit einem Controller steuern möchten, wählen Sie aus der Drop-Down-Liste den Hersteller und das Modell des Controllers und bestätigen Sie mit Next.



4. Sollten Sie mit einer der TRAKTOR-Versionen TRAKTOR PRO, ME oder LE arbeiten, wählen Sie, ob Sie einen externen DJ-Mixer oder TRAKTORs internen Software-Mixer in Ihrem Setup verwenden möchten. Bestätigen Sie mit Next. Bei TRAKTOR SCRATCH PRO wird dieses Fenster ausgelassen und automatisch externes Mixing ausgewählt.



5. Wählen Sie eine Grundeinstellung für Ihre Decks (wie viele Decks und welche Deck Flavors Sie verwenden). Änderungen an dieser Einstellung können Sie später auch problemlos in der Software vornehmen. Abhängig von Ihrer TRAKTOR-Version können sich die verfügbaren Optionen unterscheiden.



6. Das letzte Fenster des Setup Wizards fasst die von Ihnen getroffene Auswahl zusammen. Unten sehen Sie ein Zusammenfassungs-Fenster einer beispielhaften Konfiguration von TRAKTOR mit: vier Decks (zwei Track Decks und zwei Remix Decks); einem externen DJ-Mixer; einer deutschen Tastaturbelegung (entsprechend Ihren System-Einstellungen). Um zuvor vorgenommene Einstellungen noch einmal zu ändern, können Sie auf Back klicken,

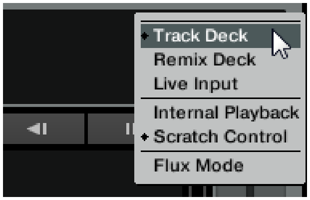
um den Setup Wizard komplett zu verlassen auf Cancel, oder zum Bestätigen Ihrer Auswahl auf Finish.



→ TRAKTOR startet mit den festgelegten Einstellungen und einem dazu passenden Layout der Benutzeroberfläche; wenn Sie beispielsweise festgelegt haben, einen externen DJ-Mixer zu verwenden, wird der Software-Mixer von TRAKTOR nicht angezeigt. Sie können das Layout der Benutzeroberfläche jederzeit über das Layout-Auswahlmenü in TRAKTORs Kopfzeile ändern.



Um die Deck Flavors zu ändern, klicken Sie auf den Deck-Buchstaben in der oberen rechten Ecke eines Decks und wählen Sie aus dem Drop-Down-Menü ein Deck Flavor aus:



4 Die Benutzeroberfläche (Überblick)

Dieses Kapitel macht Sie mit der Bedienoberfläche von TRAKTOR vertraut.

> Nehmen Sie sich die Zeit und lesen Sie diese wenigen Seiten, um sich mit der Arbeitsweise von TRAKTOR vertraut zu machen und einen Einblick in die Möglichkeiten dieses Systems zu erhalten.

Preparation

TRAKTOR verwendet zur Gestaltung der graphischen Bedienoberfläche eine Reihe von Bedienoberflächen-Layouts. Diese nennen wir in der TRAKTOR-Terminologie "Layouts". Zu diesen Layouts gelangen Sie mit dem Drop-Down-Menü zur Layout-Auswahl in der Kopfzeile der TRAKTOR-Software.



Wählen Sie ein Layout aus dem Drop-Down-Menü zur Layout-Auswahl.

Abhängig davon, welches Layout Sie wählen, sind einige Elemente auf der Benutzeroberfläche sichtbar und andere werden nicht angezeigt.

Um alle im Folgenden beschriebenen Elemente sichtbar zu machen, gehen Sie wie folgt vor:

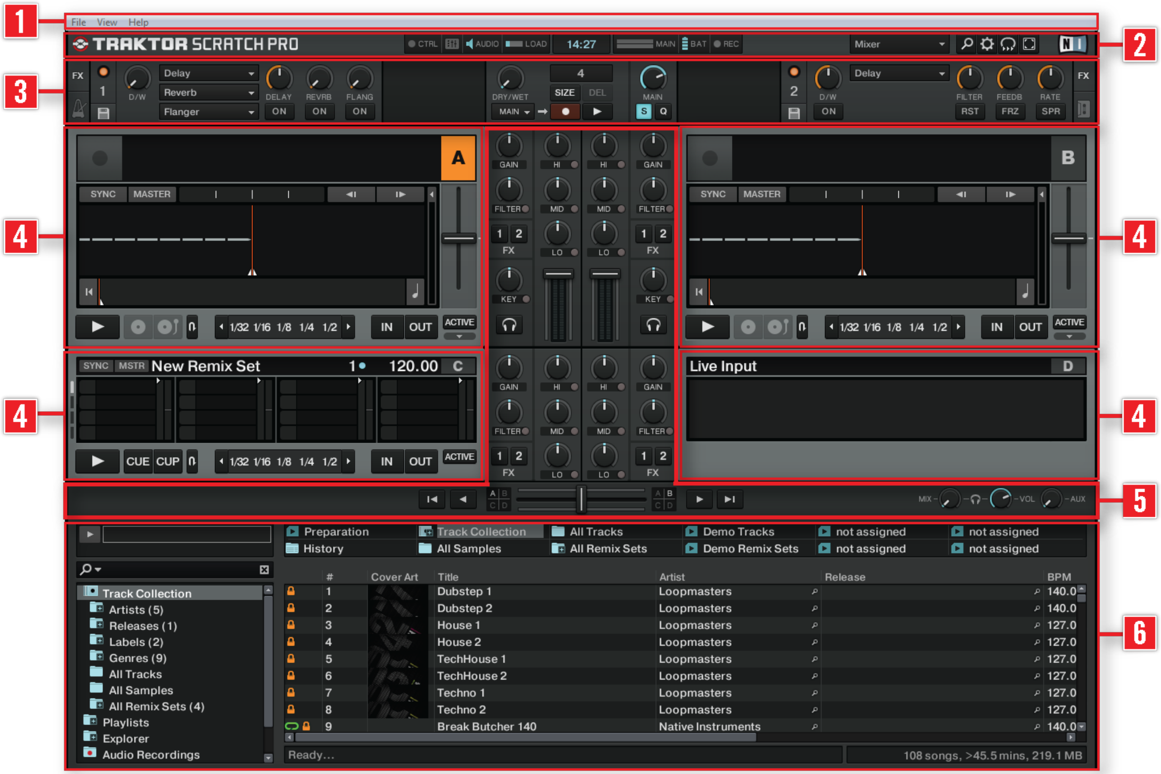
► Wählen Sie das Layout *Mixer* aus dem Drop-Down-Menü.

Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden, werden Sie wahrscheinlich einen externen analogen Mixer an Stelle des internen Software-Mixers von TRAKTOR einsetzen; um allerdings den Beschreibungen dieses Handbuchs zu folgen, sollten Sie auch das *Mixer*-Layout wählen.

> Die enthaltenen Layouts unterscheiden sich für ME 2.

4.1 Die Vollbildansicht

In der unten abgebildeten Abbildung sehen Sie die Bedienoberfläche von TRAKTOR SCRATCH PRO. Wenn Sie TRAKTOR LE verwenden sieht die Bedienoberfläche ein wenig anders aus.



Die Hauptbereiche der Software.

(**1**) **Software-Menüleiste**: In der Software-Menüleiste haben Sie einen Zugang zu grundlegenden Funktionen und erhalten Informationen über die Software.

(**2**) **Kopfzeile**: An dieser Stelle befinden sich zahlreiche Statusanzeigen sowie nützliche Funktionen und Buttons, wie beispielweise der Preferences-Button (Zahnradsymbol).

(**3**) **Global-Bereich**: Im Global-Bereich befinden sich die FX-Einheiten, die Master Clock, der Audio Recorder und der Loop Recorder.

(**4**) **Decks**: TRAKTOR ist mit vier virtuellen Decks ausgestattet. In den Decks werden Tracks, Samples und Live-Material wiedergegeben. Die Decks können als Ersatz für Plattenspieler oder CD-Player gesehen werden. Sollten Sie zuvor mit dem Setup Wizard festgelegt haben, dass sie nur zwei Decks verwenden möchten, können Sie die unteren Decks C und D über *Preferences > Decks Layout > Deck Layout* sichtbar machen; setzen Sie einfach ein Häkchen neben Show C & D und bestätigen Sie, indem Sie das Preferences-Fenster schließen.

(**5**) **Mixer**: Der Mixer befindet sich in der Mitte des TRAKTOR-Fensters. Der Mixer ist mit vier Kanälen ausgestattet und wird durch die Audiosignale aus den zuvor genannten vier Decks gespeist. Jedes Deck ist mit einem Kanal ausgestattet. Der Mixer erlaubt die Anpassung von Lautstärkepegeln der Kanäle und die frequenzspezifische Bearbeitung des Signals. Das Signal kann danach durch die FX-Einheiten geleitet werden, bevor es für das Publikum zu hören ist.

(**6**) **Browser**: Im Browser werden die Tracks verwaltet, die sich in Ihrer Track Collection (auch Collection) befinden. Sie können Tracks in Playlists gruppieren oder nach verschiedenen Attributen anordnen und in Playlists oder der ganzen Collection nach diesen suchen.

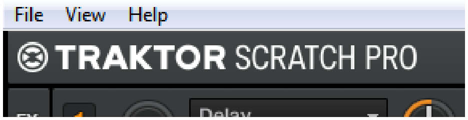
> ⚠ In LE 2 gibt es keinen Audio-Recorder.

4.2 Elemente der Bedienoberfläche

In diesem Kapitel werden die Hauptbereiche und -Elemente von TRAKTOR vorgestellt.

4.2.1 Software-Menüleiste

In den File-, View- und Help-Menüs befinden sich die Grundfunktionen von TRAKTOR.



Die Software-Menüleiste (unter Windows).

4.2.2 Kopfzeile



Kopfzeile in TRAKTOR.

Die Kopfzeile ist ein kleiner, horizontaler Streifen, der sich ganz oben in der Bedienoberfläche von TRAKTOR befindet. Diese setzt sich aus den folgenden Elementen zusammen, die von links nach rechts beschrieben werden.

TRAKTOR-Logo

TRAKTOR-Logo.

Klicken Sie auf das TRAKTOR-Logo, um das About-Fenster zu öffnen. Das About-Fenster zeigt die Versionsnummer Ihrer TRAKTOR-Software, die Software-Credits und einige weitere Informationen an.

Status-Anzeigen



Statusanzeigen.

Zahlreiche Statusanzeigen informieren Sie über den aktuellen Status der TRAKTOR Software. Von links nach rechts:

- **CTRL-Anzeige**: Zeigt die eingehenden MIDI- und Native- (NHL) Signale an. Diese blinkt blau, wenn ein Signal empfangen wird.
- **Verbindungsanzeige** (Mixer-Symbol): Zeigt an, ob alle Controller der Liste angeschlossen wurden — blau = alles angeschlossen; orange = einige Controller sind nicht angeschlossen; leuchtet nicht = kein Controller ist angeschlossen.
- **AUDIO-Anzeige**: Zeigt an, ob Ihr Audio-Interface angeschlossen wurde – blau = angeschlossen; rot = nicht angeschlossen; orange = die interne Soundkarte wurde ausgewählt.

- **LOAD-Anzeige**: Zeigt an, wieviel verfügbare Rechenzeit pro Audiopuffer aktuell von TRAKTOR verwendet wird, um in einem Puffer enthaltene Audiodaten zu verarbeiten. Dieser Wert zeigt die Auslastung der Audioverarbeitung sowie den verbleibenden Headroom an, bevor das Audiosignal mit Aussetzern reagiert. Sie sollten vermeiden, dass Ihr System so sehr ausgelastet ist, dass die LOAD-Anzeige rot leuchtet.
- **Uhr**: Zeigt die Zeit basierend auf der Systemzeit an.
- **MAIN**: Zeigt den Master-Ausgangspegel an. Es ist mit drei Farben ausgestattet. Stellen Sie ihn so ein, dass die MAIN-Pegelanzeige den verfügbaren Bereich (die Spitzen gehen in den orangen Bereich) voll ausnutzt, ohne zu übersteuern.
- **BAT** (Batterieanzeige): Informiert Sie über den Ladezustand des Akkus in Ihrem Computer. Die Anzeige leuchtet blau, wenn Sie ein Netzteil verwenden und rot, wenn der Akku zum Einsatz kommt.
- **REC** (Aufnahmeanzeige): Zeigt den Status des Audio Recorders an. Diese leuchtet während einer Aufnahme rot.

> In LE 2 ist die REC-Anzeige nicht verfügbar.

Layout-Auswahlmenü



Drop-Down-Menü für die Layout-Auswahl.

TRAKTOR verwendet zur Gestaltung der graphischen Bedienoberfläche eine Reihe von Bedienoberflächen-Layouts. Diese nennen wir in der TRAKTOR-Terminologie "Layouts". Zu diesen Layouts gelangen Sie mit dem Layout-Auswahlmenü in der Kopfzeile der TRAKTOR-Software.

Klicken Sie auf das Drop-Down-Menü, um zwischen den Layouts auszuwählen. Sie können in TRAKTORs Preferences Ihre eigenen Layouts anlegen, speichern und nicht benötigte löschen.

> Layout-Anpassung und -Verwaltung sind in LE 2 nicht verfügbar.

Utility-Buttons


Utility-Buttons.

Von links nach rechts:

- **Browseranzeige maximieren**: Klicken Sie auf diesen Button, um die Browseranzeige zu maximieren. Dies ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn Sie in umfangreichen Bibliotheken nach einem Track suchen.
- **Preferences**: Hier öffnen Sie die Preferences — alle Einstellungen in TRAKTOR werden in diesem Bereich vorgenommen.
- **Automatische Wiedergabe (Cruise)**: Wenn Sie diesen Button aktivieren, startet der Cruise-Modus (sprich die automatische Wiedergabe der aktuellen Playlist).
- **Vollbildmodus**: Aktiviert den Vollbildmodus, in dem keine Bedienelemente des Betriebssystems mehr zu sehen sind.

> In ME 2 sind die Utility-Buttons nicht verfügbar.

4.2.3 Global Section (Global-Bereich)

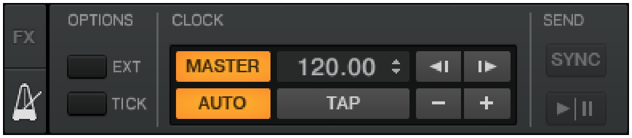


Der Global-Bereich.

Der Global-Bereich besteht aus sechs voneinander abgegrenzten Panels. In Abhängigkeit der Bildschirmgröße und Auflösung auf Ihrem Computer, können nicht alle Panels gleichzeitig dargestellt werden. In diesem Fall können Sie jedes Panel durch einen Klick auf das entsprechende Register ganz links oder rechts aufrufen. Alle Panels werden in den nachfolgenden Abschnitten behandelt.

> In LE 2 sind die Master Clock und der Loop Recorder nicht verfügbar. Zusätzlich gibt es in LE 2 keine Snap- und Quantize-Buttons.

Master Clock

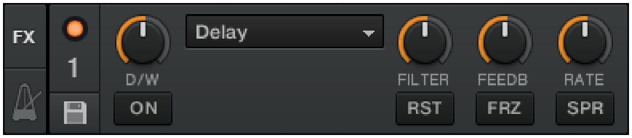


Die Master Clock.

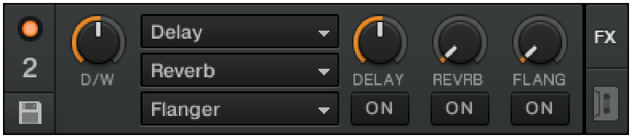
Das Master-Clock-Panel steuert die Synchronisations-Einstellungen. Die verschiedenen Clock-Modi werden in Kapitel ↑9.2.3, Master-Clock-Panel vorgestellt.

> In LE 2 und ME 2 ist die Master-Clock nicht verfügbar.

FX-Einheiten



Die FX-Einheit 1 im Single-Modus.



Die FX-Einheit 2 im Group-Modus.

Mit Effekten können Sie die Ihren Mix dramaturgisch ausschmücken. Zu diesem Zweck ist TRAKTOR mit einer großartigen Sammlung an qualitativ sehr hochwertigen Effekten (oder FX, als Kurzform) ausgestattet. Diese FX können in die sogenannten **FX-Einheiten** geladen werden.

TRAKTOR ist mit vier FX-Einheiten ausgestattet. In der Voreinstellung sind zwei FX-Einheiten aktiviert. FX-Einheit 1 und FX-Einheit 2 können den Mixerkanälen A-D frei zugewiesen werden.



Die FX-Einheit 1 wurde unter Verwendung von TRAKTORs internem Mixer für Kanal 1 aktiviert.

Sie können in TRAKTOR zwischen zwei verschiedene Modi für Ihre FX-Einheiten wählen: Entweder **Single**, bei dem Sie vier Buttons und vier Drehregler zur Steuerung eines Effekts zur Verfügung haben, oder **Group**, der den simultanen Einsatz von drei Effekten erlaubt.

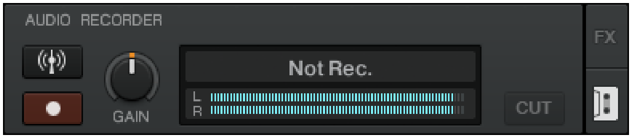
Die FX-Modi können Sie unter *Preferences > Effects > FX Panel Mode* ändern.

> ⚠ In LE 2 gibt es nur einen Group FX und die Anzahl der Effekt-Typen ist etwas geringer.

> ⚠ In ME 2 ist nur der Modus FX Group verfügbar.

Einen detaillierten Überblick über die FX-Einheiten erhalten Sie in Abschnitt ↑14.4, Detaillierte Beschreibung der Effekte.

Audio Recorder



Der Audio Recorder.

Der Audio Recorder erlaubt das Aufnehmen Ihres Mixes, der über den Hauptausgang (das kann der interne Hauptausgang von TRAKTOR sein oder der Master-Ausgang Ihres externen Mixers) wiedergegeben wird oder von anderen Quellen (Plattenspieler, Mikrofon, etc.). Die Aufnahme wird als *.wav-Datei auf der Festplatte des Computers gespeichert. Sie wird außerdem in einer speziellen Playlist namens Audio Recordings in der Track Collection abgelegt und steht zur sofortigen Wiedergabe zur Verfügung.

In LE 2 gibt es keinen Audio-Recorder.

Loop Recorder



Der Loop Recorder.

Der **Loop Recorder** ist ein leistungsstarkes Werkzeug, um live Remixe Ihrer Tracks anzufertigen. Mit dem Loop Recorder können Sie auf Anhieb Loops erzeugen, unabhängig davon, ob die Signale aus dem Master-Ausgang des Mixers, einem bestimmten Deck oder einem physischen Eingang stammen. Sobald ein Loop aufgenommen wurde, startet seine Wiedergabe. Sie können zwischen dem Loop im Loop Recorder und Ihrem Hauptmix überblenden. Darüber hinaus können Sie den aufgenommenen Loop auf Ihrer Festplatte speichern oder ihn direkt an eine entsprechend geeignete Stelle in TRAKTOR überführen – meist an einen Sample Slot eines Remix Decks! Der Loop Recorder kann im internen und externen Mixer-Modus verwendet werden.

In LE 2 und ME 2 gibt es keinen Loop-Recorder.

Master-Panel



Das Master-Panel.

Das Master-Panel enthält den MAIN-Drehregler, mit dem die Gesamtlautstärke von TRAKTOR bestimmt wird, sowie den Snap- (S) und den Quantize- (Q) Button. Diese leuchten blau, wenn Sie aktiviert wurden.

Bei eingeschaltetem Snap-Modus, rastet jeder Cue-Punkt, den Sie setzen, an dem nächstgelegenen Taktschlag ein und stellt sicher, dass Sie diesen Taktschlag direkt erreichen, wenn Sie das nächste Mal Hotcue drücken.

Bei eingeschaltetem Quantisierungs-Modus ist sichergestellt, dass die Synchronisierung auch bei Sprüngen (die zum Beispiel durch Drücken eines Hotcue-Buttons ausgelöst werden) durch einen Track erhalten bleibt und die Wiedergabe ab der nächst möglichen Stelle erfolgt, die das Beatmatching aufrecht erhält.

> In LE 2 sind die Snap- und Quantize-Buttons nicht verfügbar.

4.2.4 Decks

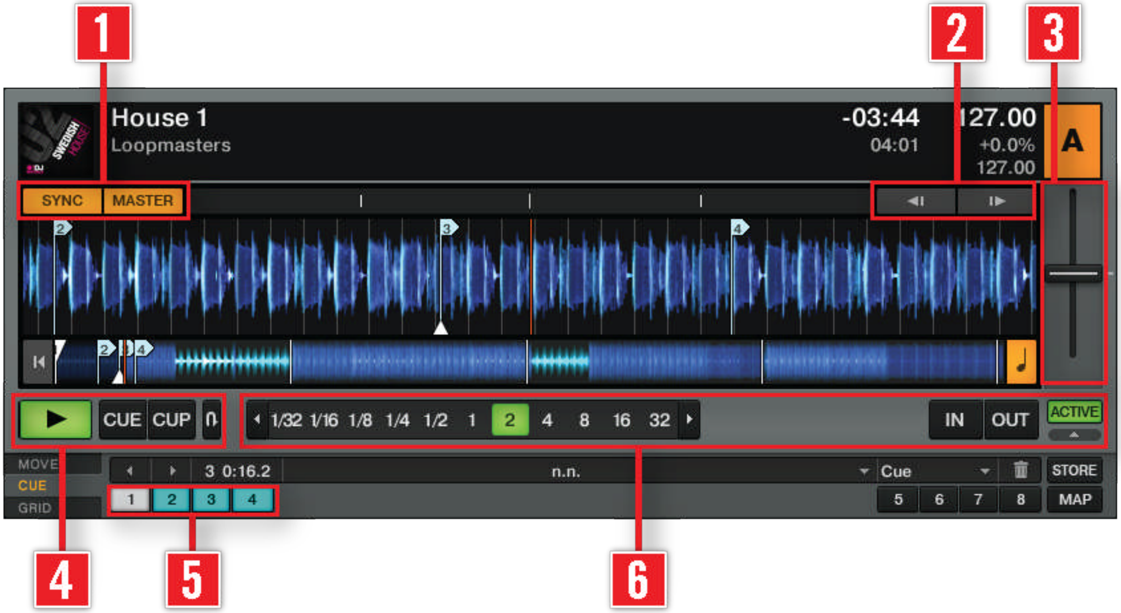
TRAKTOR ist mit vier virtuellen **Decks** ausgestattet. Die Decks können in verschiedenen Deck-Modi betrieben werden (in der TRAKTOR-Terminologie nennen wir diese Deck-Arten "Deck Flavors"). Die folgenden Flavors stehen zur Wahl:

- Track Deck Flavor
- Remix Deck Flavor
- Live Input Flavor

Lesen Sie die folgenden Abschnitte, um einen schnellen Überblick zu erhalten. Um eine detailliertere Beschreibung zu den Decks und deren Bedienelementen zu erhalten, lesen Sie bitte das Kapitel ↑6, Die Decks.

Track Deck

Das Track Deck in TRAKTOR entspricht einem Plattenspieler oder einem CD-Player bei einem klassischen Mixing-Setup; allerdings kommen TRAKTORs Track Decks mit einer ganzen Ladung verschiedener Mixing-Funktionen, die Sie in Ihrem Mix einsetzen können.



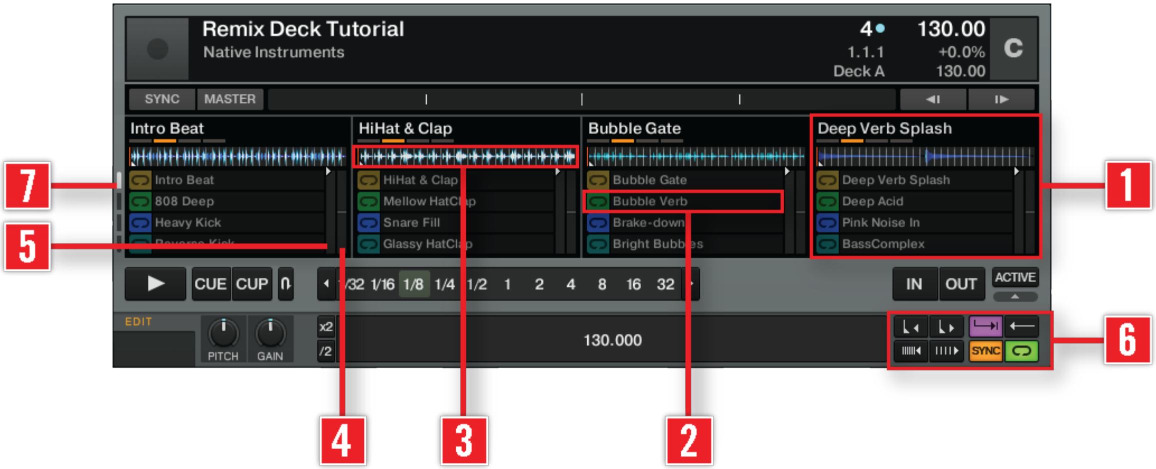
Ein Track Deck.

Ein Track Deck bietet Ihnen zahlreiche Werkzeuge zur Synchronisation, zur Deck-Steuerung und zur Track-Bearbeitung; die **SYNC**- und **MASTER-Buttons** (1), die **Tempo-Bend-Buttons** (**2**) und die **Tempo Fader** (**3**). Klassische Bedienelemente wie **Play**- und **CUE-/CUP-Buttons** (**4**) sind ebenfalls vorhanden wie **Hotcue-Buttons** (**5**) und **Loop-Steuerungen** (**6**).

Um detailliertere Beschreibungen zu den Decks und deren Elementen zu bekommen, lesen Sie bitte das Kapitel ↑6, Die Decks.

Remix Deck

Mit den Remix Decks können Sie Samples (und Loops) einfügen und live Remixe in Ihrem Mix erstellen.



Ein Remix Deck.

Es verfügt über vier **Sample Slots** (**1**) von denen jeder einzelne über **16 Sample-Zellen** (**2**) und einen **Slot Player** (**3**) darüber verfügt.

Jeder Sample Slot verfügt über eine **Filter-Steuerung** (**4**) und eine **Lautstärke-Steuerung** (**5**). Es sind zusätzliche Parameter-Steuerungen pro Sample Slot verfügbar, wenn Sie den Mauszeiger über einen Slot Player halten (siehe Screenshot unten).



Die Slot-Parameter über dem Slot Player bei darüber gehaltenem Mauszeiger.

Die Sample-Zellen haben außerdem noch individuelle Parameter-Steuerungen (**6**), die über das Advanced-Panel (für erweiterte Einstellungen) des Remix Decks verfügbar sind.

Das Advanced-Panel des Remix Decks ist nur im Advanced-Deck-Layout sichtbar. Doppelklicken Sie auf den oberen Rand des Decks, um durch die verschiedenen Deck-Layouts zu blättern.

Alle Sample-Zellen zusammen (4x16 = 64 Sample-Zellen) ergeben das **Sample-Gitter** des Remix Decks. Verwenden Sie die Seitenauswahl-Buttons (**7**), um durch die Seiten des Sample-Gitters zu blättern.

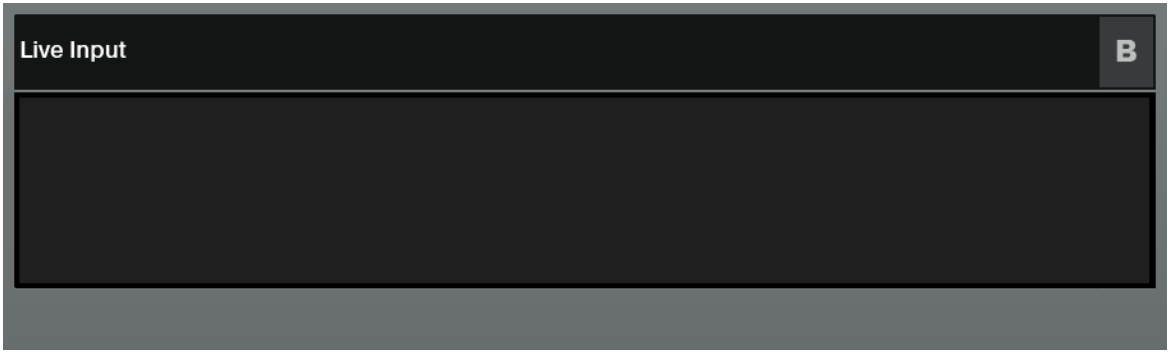
Sie können komplexe Sets erstellen und anschließend den Inhalt eines Remix Decks als ein **Remix Set** in Ihrer Collection speichern.

Um die Remix Decks besser zu verstehen (besonders wenn Sie mit einer älteren Version von TRAKTOR und den früheren Sample Decks vertraut sind), ist es wichtig zu wissen, dass dieses Deck Flavor nun ein voll funktionstüchtiges Deck mit unabhängigem Tempo, Transport-Steuerungen sowie Sync-Funktion ist und auch mit Timecode gescratcht werden kann. Es hat daher teilweise die gleichen Bedienelementen, wie das Track Deck, z.B. die Transport-, SYNC/MASTER-, Loop-Buttons, usw. Diese einheitlichen Deck-Bedienelemente können einem MIDI-Controller zugewiesen werden und, unabhängig von den beiden Deck Flavors (Track Deck und Remix Deck), mit dem gleichen MIDI-Befehl angesprochen werden, so dass Sie den Befehl nur einmal zuzuweisen brauchen; wird der Befehl ausgeführt, betrifft er das aktuell im Fokus befindliche Deck. Weitere Informationen über das Zuweisen von MIDI-Befehlen erhalten Sie im Controller-Manager-Handbuch.

Eine tiefergehende Beschreibung der Remix Decks und all ihrer Elemente finden Sie in Abschnitt ↑6.1.2, Remix Deck. Ein Tutorial, das sich mit der Verwendung von Remix Decks beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix.

In LE 2 und ME 2 sind die Remix-Decks nicht verfügbar.

Live Input

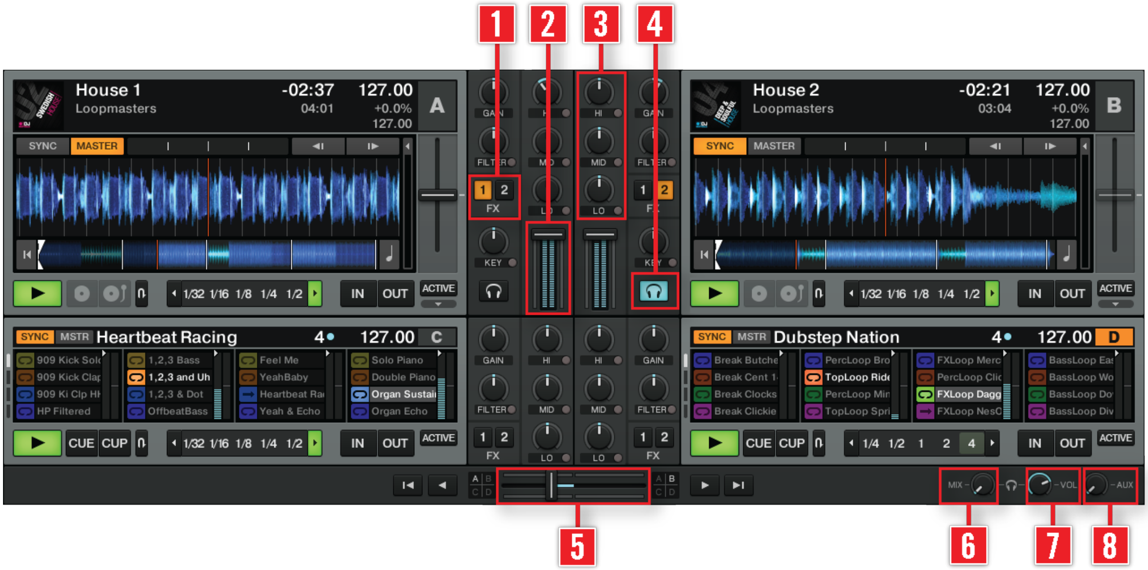


Ein Live-Input-Deck.

Wenn ein Deck in den Live-Input-Modus geschaltet wird, können Sie es dazu nutzen, externen Quellen, wie Plattenspieler oder Mikrofone in TRAKTOR einzuschleifen. Sie können dadurch die Effekte von TRAKTOR für die eingehenden Signale der externen Quellen nutzen.

> Weitere Informationen über Decks finden Sie in Kapitel ↑6, Die Decks.

4.2.5 Mixer



Der Mixer in TRAKTOR.

Der **Mixer** befindet sich in der Mitte des TRAKTOR-Fensters. Der Mixer ist mit **vier Kanälen** ausgestattet und wird durch die Audiosignale aus den verschiedenen, zuvor genannten Decks gespeist. Es gibt einen Kanal für jedes Deck, A bis D (in TRAKTOR LE gibt es nur die Kanäle A und B). Wie mit jedem anderen Mixer, können Sie auch mit diesem unterschiedliche Aufgaben bewältigen. Sie können:

- den relativen Pegel jedes **Kanals** (**2**) anpassen,
- die Frequenzen eines Kanals mit den **Equalizern** (**3**) bearbeiten,

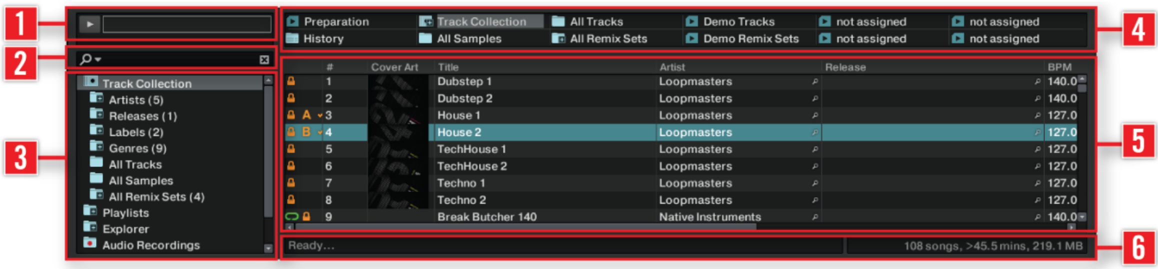
- Signale mit den **FX-Assign**-Buttons (**1**) in die FX-Einheiten einspeisen und
- das Gesamtergebnis in den Main-Bereich (Gesamtmix) leiten, um einen Mix für Ihr Publikum zu erzeugen.

Natürlich ist der Mixer auch mit einem **Crossfader** (**5**) ausgestattet, der nahtlose Übergänge zwischen den verschiedenen Kanälen ermöglicht und mit **Kopfhörer-Cue**-Buttons (**4**), die das Vorhören von Tracks erlauben. Die **Cue-Mix**- (**6**) und **Cue-Vol**-Drehregler (**7**), die das Kopfhörersignal kontrollieren, befinden sich auf der rechten Seite des **Crossfaders** (**5**). Mit dem **AUX**-Drehregler (**8**) erfolgt die Anpassung des Aux-Eingangs, der zum Einspeisen von externen Signalen, wie beispielsweise Mikrofonen dient.

> In LE 2 sind die FX-Zuweisungen fix und es gibt keine PAN(orama)-Drehregler.

> Weitere Informationen über den Mixer erhalten Sie in Kapitel ↑7, Interner Mixer und Crossfader.

4.2.6 Browser



Der TRAKTOR-Browser.

Der TRAKTOR-Browser ist mit zahlreichen Werkzeugen ausgestattet, die das Verwalten Ihrer Tracks erlauben und zur Wartung der Track Collection (Songbibliothek) genutzt werden können. Suchen Sie nach einem Track im **Suchfeld** (**2**), ziehen Sie Ihre Playlist auf einen **Favoriten-Speicherplatz** (**4**), um schnell auf diese zugreifen zu können und sortieren Sie die **Browser-Liste** (**5**) nach einem bestimmten Attribut. Sie können die Tags im Browser bearbeiten. Wenn Sie den **Browserbaum** (**3**) verwenden, können Sie Festplatten durchsuchen und auf zahlreiche

Playlists sowie das Archiv zugreifen, in dem automatisch die Playlists für jede Mix-Session gespeichert werden. Mit dem **Preview Player** (Vorhördeck) (**1**) können Sie Tracks vor dem Mixen vorhören. Die **Status-Anzeige** (**6**) versorgt Sie mit grundlegenden Informationen.

(**1**) **Preview Player** (Vorhördeck): Klicken Sie auf das Vorhörsymbol (Kopfhörertaste) in der Browser-Liste, um einen Track in den Preview Player zu laden. Sie können einen Track auch per Drag-and-Drop in den Preview Player ziehen. Auf diese Weise können Sie Tracks vorhören, bevor Sie diese in ein Deck laden.

(**2**) **Suchfeld**: Die Echtzeitsuche basiert auf den Tags, die in den Tracks Ihrer Collection gespeichert sind. Weitere Informationen über das Auffinden von Tracks (Suche) erhalten Sie in Kapitel ↑5.4, Track-Suche.

(**3**) **Browserbaum**:

- **Track Collection**: Enthält alle Tracks, die Sie in die Collection importiert haben. Sie ist automatisch nach Artist, Release, Label oder Genre sortiert.
- **Playlists:** Hier sind alle Ihre TRAKTOR-Playlists enthalten.
- **Explorer**: Durchsuchen Sie hier Ihre Festplatte nach Musiktiteln. Dies ist besonders nützlich zum Auffinden noch nicht importierter Tracks.
  - **Archive**: Über den Browser-Knoten "Archive" unterhalb des Explorer-Knotens können Sie schnell den Ordner aufrufen, der alle Ihre History-Playlists enthält. Jede History-Playlist hat einen Zeitstempel und enthält die zusätzlichen Browser-Spalten "Start Time" (Startzeit), "Duration" (Dauer) und "Deck", die Sie darüber informieren, wann und wie Sie einen Musiktitel gespielt haben.
- **Audio Recordings**: Hier werden alle Aufnahmen gespeichert, die Sie mit dem Audio Recorder aufgenommen haben.
- **iTunes**: Hier haben Sie direkten Zugriff auf Ihre iTunes-Bibliothek einschließlich aller Playlists.
- **Favoriten**: Die Favoriten bieten einen direkten Zugang zu Playlists oder Ordnern. Für eine Zuweisung müssen Sie lediglich einen Ordner oder eine Playlist auf einen der Favoriten ziehen.
- **Track Info**: Hier werden Titel und Künstler des Tracks angezeigt, der aktuell in der Browser-Liste markiert ist.

- **History**: Zeigt die History-Playlist der aktuellen Session an. Diese wird von TRAKTOR nach jeder Session automatisch gespeichert. History-Playlists vergangener Sessions können Sie im Archive-Knoten unterhalb des Explorer-Knotens finden.

(**4**) **Favoriten-Speicherplatz**: Ziehen Sie einen beliebigen Ordner oder eine Playlist auf diesen Speicherplatz.

(**5**) **Browser-Liste**: Hier werden die Tracks abhängig von der gewählten Dateiquelle (Ordner, Playlist, Suchergebnis oder Tag-basiert) angezeigt.

- Klicken Sie auf die Kopfzeile einer Browser-Spalte (Headline), um die Playlist nach dieser Spalte zu sortieren. Ein weiterer Klick kehrt die Sortierung um.
- Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf die Kopfzeile aus und wählen Sie aus, welche Spalten Sie anzeigen oder verbergen möchten.
- Ziehen Sie Spalten nach links oder rechts, um ihre Reihenfolge zu ändern.

(**6**) **Statusanzeige**: Hier wird der Fortschritt von Analysevorgängen, Fehlermeldungen und allgemeine Informationen über den Zustand von TRAKTOR angezeigt.

> Weitere Informationen über den Browser finden Sie in Kapitel ↑5, Der Browser.

5 Der Browser

Dieses Kapitel informiert Sie detailliert über den Browser und wie Sie ihn nutzen können. Die Hauptaufgabe des Browsers ist es, Ihnen einfach und schnell bei der Verwaltung Ihrer Tracks in Playlists zu helfen. Schauen wir uns zuerst an, welche Dateitypen kompatibel zu TRAKTOR sind.

Kompatible Musikdateiformate

TRAKTOR unterstützt die folgenden Musikdateiformate:

- MP3
- M4A (AAC)
- WAV
- AIFF
- WMA
- FLAC
- OGG Vorbis

Musikdateien, die DRM-geschützt sind, können in TRAKTOR nicht wiedergegeben werden. Dies betrifft z. B. AAC-Dateien, die im iTunes-Store gekauft wurden.

Sie müssen den Windows Media Player installiert haben, um WMA-Dateien in TRAKTOR abspielen zu können.

Sie müssen QuickTime installiert haben, um M4A-Dateien in TRAKTOR abspielen zu können.

5.1 Die Track Collection

Die Bezeichnung Track Collection (oder einfach "Collection") umfasst die Musik, die Sie in TRAKTOR verwendet haben, die Sie gerade verwenden oder die Sie zukünftig in TRAKTOR verwenden möchten. Die Track Collection ist die Musikbibliothek von TRAKTOR.

Die Track Collection setzt sich aus Musikdateien zusammen, die sich auf Ihrem Computer befinden und dient zur ihrer vereinfachten Organisation, der Auszeichnung mit Tags und zur Vorbereitung von Tracks in Mixen.

> Sie sollten an dieser Stelle beachten, dass die Track Collection unabhängig von der Dateistruktur Ihrer Festplatte ist und keine Änderungen daran vorgenommen wird (solange Sie keine Datei in TRAKTOR löschen).

Die Track Collection **ist**:

- Eine Datenbank, die Informationen über Ihre Musikdateien speichert.
- Eine komfortable Art, Ihre Tracks anhand unterschiedlicher Merkmale (Tags) wie Titel, Künstlername, BPM, Genre, Tonart, usw. zu finden.
- Der Speicherort für TRAKTOR-spezifische Informationen zu den Tracks.
- Die Grundlage zur Erstellung von Playlists.

Was die Track Collection **nicht tut**:

- Dem Verschieben, Kopieren oder Umwandeln von Audiodateien.
- Veränderung der hierarchischen Struktur der Dateien auf Ihrer Festplatte.

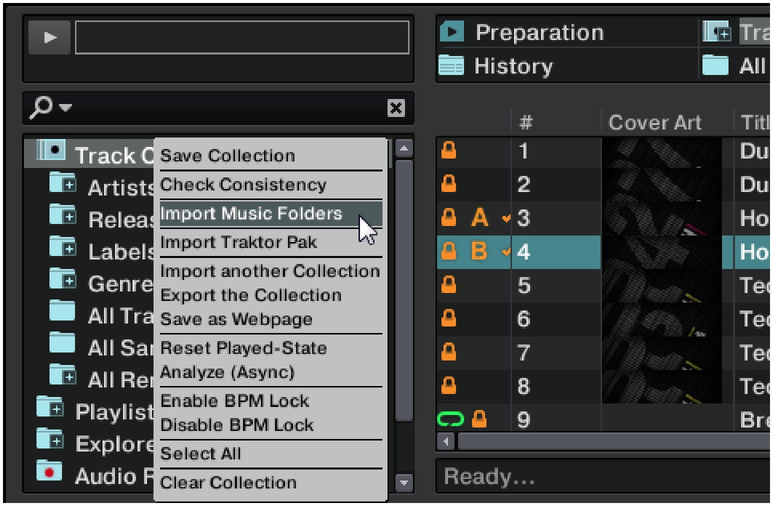
Um die Track Collection nutzen zu können, müssen Sie Ihre Songs in die Track Collection importieren.

> TRAKTOR liest bereits vorhandene Tags beim Import von Musikstücken ein und speichert geänderte Eigenschaften sofort, wenn Sie eine Änderung an einem oder mehreren Tracks vornehmen; beispielsweise dann, wenn Sie das Genre eines Songs verändern.

5.2 Importieren von Musikordnern

TRAKTOR besitzt eine einfache Import-Funktion für Musikdateien, die sich auf Ihrer Festplatte befinden:

► Führen Sie in der Baumstruktur einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]+Klick (Mac OS X) auf den Eintrag Track Collection aus und wählen Sie *Import Music Folders* aus dem Kontextmenü.



Das Kontextmenü in der Track Collection mit ausgewähltem Eintrag Import Music Folders.

Bei diesem Vorgang werden in der Voreinstellung alle Musikdateien des Ordners **Meine Musik** importiert.

Beim Import der Tracks analysiert TRAKTOR die Musik nach bestimmten Merkmalen (z. B. den BPM). Diese Funktion braucht eine gewisse Zeit. Wenn Sie Funktionen wie Sync oder automatische Loops benutzen möchten, sollten Sie die Tracks, die Sie in einem DJ-Set verwenden wollen entsprechend vorbereiten.

Wenn sich in Ihrer Track Collection mehr als 10.000 Dateien befinden, sollten Sie die Analyse in TRAKTOR in mehrere, einzelne Schritte mit nur wenigen tausend Dateien aufteilen. Da dieser Vorgang eine Weile dauert, sollten Sie die Analyse in TRAKTOR beispielsweise über Nacht vornehmen, wenn Sie Ihren Computer nicht für andere Arbeiten benötigen.

Die Statuszeile im unteren Teil des Browser-Fensters informiert Sie optisch über den Vorgang des Analyseprozesses und weißt Sie auf mögliche Probleme hin.

Dateien aus anderen Ordnern hinzufügen

Sollten Sie Musiktitel in anderen Ordnern oder auf externen Laufwerken gespeichert haben, können Sie diese Ordner der Liste der TRAKTOR-Musikordner (Music Folders) folgendermaßen hinzufügen:

1. Öffnen Sie *Preferences > File Management*.
2. Klicken Sie Add… im unteren Bereich der Music-Folders-Sektion.
3. Navigieren Sie zu dem gewünschten Ordner.
4. Bestätigen Sie mit Choose (Mac OS X) oder OK (Windows).
5. Um die Änderungen anzunehmen, drücken Sie Close.

Wiederholen Sie den Vorgang, um alle Ihre Musikordner (Music Folders) hinzuzufügen.

Unterordner werden beim Durchsuchen automatisch eingeschlossen. Sie müssen daher Unterordner nicht explizit hinzufügen.

Alternative Import-Methoden

TRAKTOR bietet alternative Import-Methoden an, je nachdem, ob Sie einen einzelnen Track oder einen speziellen Ordner, der nicht Teil Ihrer normalen Musikordner-Struktur ist, importieren wollen:

► Ziehen Sie einen Track oder einen Ordner aus Ihrem Mac OS X Finder oder dem Windows Explorer auf das Collection-Symbol im Browser von TRAKTOR.

oder

► Ziehen Sie einen Track oder einen Ordner aus dem TRAKTOR Explorer. Das Symbol repräsentiert sämtliche, an Ihren Rechner angeschlossene Laufwerke.

oder

► Sie können auch einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einen Unterordner des TRAKTOR Explorers ausführen und *Add to Collection* (der Collection hinzufügen) auswählen.

> Jeder Track, der in einem Deck gespielt wurde, wird der Collection hinzugefügt.

5.3 Von iTunes verwaltete Tracks

Wenn Sie Ihre Musiktitel mit iTunes organisiert haben, bietet Ihnen der TRAKTOR-Browser einen direkten Zugang zu Ihrer iTunes-Bibliothek und Ihren iTunes Playlists.

5.3.1 Abspielen von Tracks, die mit iTunes verwaltet werden

Sie können direkt im TRAKTOR-Browser durch Ihre iTunes-Bibliothek und die Playlists blättern.

Der iTunes-Dateibaum ist eine nicht editierbare Ansicht Ihrer iTunes-Bibliothek und Ihrer iTunes Playlists. In dieser Ansicht sind keine Bearbeitungsfunktionen verfügbar.

So browsen Sie Ihre iTunes-Inhalte in TRAKTOR:

1. Klicken Sie auf das iTunes-Symbol in der Baumstruktur, um den Knoten zu öffnen.


2. Blättern Sie durch Ihre Track Collection und die Playlists, wie Sie es auch in iTunes machen würden.
3. Laden Sie einen Musiktitel in ein Deck, wie Sie es auch aus einer TRAKTOR Playlist heraus machen würden—beispielsweise durch Ziehen eines Tracks mit der Maus in ein Deck.

5.3.2 Importieren einer Auswahl von Tracks aus iTunes

Sie können über die Bedienoberfläche von TRAKTOR eine Auswahl von Tracks aus der iTunes-Bibliothek in die Track-Collection importieren:

1. Klicken Sie auf das iTunes-Symbol in der Baumstruktur, um den Knoten zu öffnen.


2. Wählen Sie die Musiktitel aus, die Sie in die Track Collection importieren wollen.
3. Ziehen Sie die Auswahl mit der Maus auf das Track Collection-Symbol in der Baumstruktur.
4. Alternativ können Sie einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]-Klick (Mac OS X) auf die Auswahl ausführen und *Import to Collection* wählen.

5.3.3 Importieren von iTunes Playlists

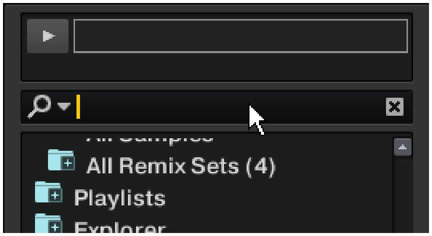
Sie können über die Bedienoberfläche iTunes-Playlisten direkt in TRAKTOR-Playlists importieren:

1. Klicken Sie auf das iTunes-Symbol in der Baumstruktur, um den Knoten zu öffnen.


2. Wählen Sie die Playlist aus, die importiert werden soll.
3. Ziehen Sie die Playlist mit der Maus auf das Playlists-Symbol. Alternativ können Sie auch einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]-Klick (Mac OS X) auf die Playlist ausführen und *Import to Playlists* wählen.
4. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie nach einem Namen für die Playlist gefragt werden. Vergeben Sie einen Namen und klicken Sie auf OK.

5.4 Track-Suche

Während Sie Text in das Suchfeld eingeben, wird die aktuell angezeigte Liste dynamisch auf die Einträge verkleinert, die die gesuchte Buchstabenkombination enthalten.



Das Suchfeld im Browserbaum.

5.4.1 Filtern von Playlists

1. Klicken Sie in das Suchfeld oder drücken Sie [Ctrl]/[Cmd]+F.
2. Geben Sie ein paar Buchstaben ein, die in irgendeinem Ihrer Track-Attribute vorkommen (z. B. die ersten Buchstaben des Track-Titels).
3. Während der Eingabe wird die Liste auf der rechten Seite verkleinert und zeigt die Tracks an, die die gesuchte Buchstabenfolge enthalten.
4. Durch Drücken der [TAB]-Taste verlassen Sie den Eingabemodus und kehren zurück zur normalen Tastatursteuerung, die Sie benötigen, um z. B. durch die Ergebnisliste zu blättern.

> Die Tastaturkürzel funktionieren während des Suchvorgangs nicht.

► Das Drücken der [Enter]-Taste auf Ihrer Computertastatur nach der Texteingabe weitet die Suche auf die gesamte Track Collection aus.

► Das Drücken von [ESC] löscht die Eingabe und verlässt den Texteingabemodus.

► Jede einzelne Playlist behält die individuellen Sucheingaben, bis sie aus dem Textfeld gelöscht werden.

5.4.2 Verfeinern einer Suche

Sie können eine Suche auch auf einen bestimmten Bereich der Metadaten beschränken, indem Sie eine der Optionen in der Verfeinerungs-Liste wählen.

1. Geben Sie ein Wort in das Suchfeld ein.
2. Klicken Sie auf die Verfeinerntaste (Lupe) links des Suchfelds und wählen Sie einen Eintrag aus dem Kontextmenü.
3. Die Liste wird dadurch kürzer und beschränkt sich auf die Anzeige von Tracks, die dem gewählten Kriterium entsprechen.

5.4.3 Suche nach ähnlichen Tracks

In der Browser-Liste ist Ihnen vielleicht schon die kleine Lupe am rechten Rand einiger Eigenschaftsfelder aufgefallen. Diese wird dazu benutzt, nach Tracks zu suchen, die denselben Inhalt in einem speziellen Eigenschaftsfeld haben. Zum Beispiel:

► Klicken Sie in der Browser-Liste auf die Lupe neben einem Künstlernamen (Artist).

→ TRAKTOR sucht nun nach Tracks mit demselben Inhalt im Artist-Feld.

5.4.4 In Playlists suchen

Sie können eine Liste mit allen Playlists aufrufen, die einen bestimmten Track beinhalten.

1. Führen Sie in der Browser-Liste einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einen Track aus und wählen Sie Show in Playlists (in Playlists anzeigen). Sofort wird eine Liste mit allen Playlists angezeigt, die den Track beinhalten.

2. Klicken Sie auf einen Eintrag, um eine Playlist auszuwählen.

→ Ihre Einträge werden in der Browser-Liste angezeigt.

5.5 Arbeiten mit der Track Collection und Playlists

Playlists eignen sich gut zum Organisieren Ihrer Tracks und zur Vorbereitung eines Sets. Im Prinzip sind Playlists ein Mittel zur Gruppierung von Tracks, das mehrere Vorteile gegenüber physikalischen Plattenkoffern hat.

► Ein Track kann in mehreren Playlists gleichzeitig enthalten sein.

► Eine Playlist kann umsortiert werden und problemlos wieder in Ihre ursprüngliche Reihenfolge zurückgebracht werden.

► Weitere Vorteile sind die Möglichkeiten zum Speichern, Laden und Exportieren von Playlists.

5.5.1 Erstellen einer Playlist

Methode I:

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf das Playlists-Ordnersymbol in der Baumstruktur aus.
2. Wählen Sie aus dem Kontextmenü *Create Playlist*.
3. Geben Sie im folgenden Fenster den Namen für Ihre Playlist ein.
4. Klicken Sie OK zur Bestätigung.
5. Ihre neue Playlist wird unterhalb des Playlists-Knotens erscheinen.

Methode II:

1. Wählen Sie einen oder mehrere Tracks in der Browser-Liste.
2. Ziehen Sie diese Tracks auf den Playlists-Ordner in der Baumstruktur.
3. Geben Sie im folgenden Fenster den Namen für Ihre Playlist ein.
4. Klicken Sie OK zur Bestätigung.

5. Ihre neue Playlist wird unterhalb des Playlists-Knotens erscheinen.

5.5.2 Hinzufügen von Tracks zu einer Playlist

1. Klicken Sie auf einen oder mehrere Tracks und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Ziehen Sie diese auf eine Playlist Ihrer Wahl und halten Sie die Maustaste weiterhin gedrückt. Die Ansicht der Browser-Liste ändert sich und zeigt nun die Ziel-Playlist an. (Dieses Verhalten tritt auf, wenn die Playlist ihrer ursprüngliche Reihenfolge beibehält.)
3. Wenn Sie Ihre Maus nun über den Inhalt der Playlist bewegen, sehen Sie eine rote Linie an der Stelle, an der der oder die Tracks eingefügt werden, wenn Sie die Maustaste loslassen.
4. Wenn die Playlist nach einem Attribut nach sortiert wurde, fügen sich der oder die Tracks der Sortierung gemäß ein.

> Dieses Verhalten tritt auf, wenn die Playlist einer sortierte Reihenfolge folgt.

5.5.3 Tracks in der Collection anzeigen lassen

Wenn Sie innerhalb des Explorer-Knotens der Baumstruktur oder in der iTunes-Ordner in TRAKTOR blättern, zeigen alle Tracks, die bereits in Ihre Collection importiert wurden, die Option *Show in Collection*, wenn Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick darauf ausführen. Der Browser springt dann direkt zu dem entsprechenden Track in Ihrer Collection.

5.5.4 Löschen von Tracks

Generelle Lösch-Optionen

Um Musiktitel aus Ihrer Collection zu löschen, wählen Sie bitte den oder die entsprechenden Titel aus; führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf Ihre Auswahl aus und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Eintrag *Delete*. Die folgende Sicherheitsabfrage bietet Ihnen drei Optionen an:

Delete from collection (Aus der Collection entfernen)

Wenn Sie diese Option wählen, werden der oder die ausgewählten Tracks aus Ihrer Collection entfernt.

Das Löschen eines oder mehrerer Tracks aus der Collection löscht diese auch aus allen Playlists.

Delete from collection and remove TRAKTOR tags (Löschen aus der Collection und Entfernen der TRAKTOR Tags)

Wenn diese Option angewählt wird, werden alle TRAKTOR-spezifischen Tags aus der Musikdatei entfernt.

Delete from collection and delete from hard drive (Löschen aus der Collection sowie von der Festplatte)

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie die Musikdateien komplett von Ihrem Computer entfernen möchten.

Löschen von Tracks aus einer Playlist

Es gibt zwei Möglichkeiten, Tracks zu löschen:

► Klicken Sie auf einen oder mehrere Tracks und drücken Sie [ENTF.] oder die Lösch-Taste Ihrer Computertastatur.

oder

► Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einen oder mehrere Tracks aus und wählen Sie Delete (löschen).

5.5.5 Sortieren von Playlists

Es gibt verschiedene Wege, Playlists zu sortieren und umzugestalten. Änderungen der Reihenfolge können stets durch einen Mausklick auf # rückgängig gemacht werden.

Sortieren nach Spalten

1. Klicken Sie auf die Kopfzeile einer Browser-Spalte, um die Playlist nach dieser Kategorie zu sortieren. Klicken Sie ein zweites Mal, um die Reihenfolge umzukehren.
2. Klicken Sie auf die Kopfzeile der #-Spalte, um die ursprüngliche Reihenfolge der Playlist wiederherzustellen.
3. Nach dem Neustart von TRAKTOR werden alle Playlists in ihrer ursprünglichen Reihenfolge angezeigt.

Annehmen einer neuen Reihenfolge

1. Klicken Sie auf die Kopfzeile einer Browser-Spalte, um die Playlist nach dieser Kategorie zu sortieren.
2. Um die neue Reihenfolge dauerhaft anzunehmen, führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf die Playlist in der Baumstruktur oder auf irgendeinen Track aus und wählen Sie die Option Consolidate.

Dauerhafte Änderung der Position von ausgewählten Tracks in Playlists

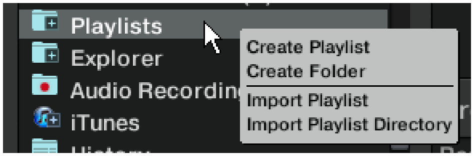
1. Klicken Sie auf die Kopfzeile der #-Spalte, um die ursprüngliche Reihenfolge der Playlist wiederherzustellen.
2. Wählen Sie einen oder mehrere Tracks und ziehen Sie diese in der Reihenfolge innerhalb der Playlist nach oben oder unten.
3. Die rote Linie zeigt an, wo die Auswahl eingefügt wird, wenn Sie die Maustaste loslassen.

> Dies ist nur möglich, wenn die Playlist ihre ursprüngliche Reihenfolge besitzt, die Sie wiederherstellen können, indem Sie auf die Kopfzeile der #-Spalte klicken.

5.5.6 Organisieren von Playlists in Ordnern

Sie haben die Möglichkeit Ihre Playlists noch besser zu organisieren, indem Sie einen Playlist-Ordner anlegen:

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf das Playlist-Ordnersymbol in der Baumstruktur aus.



2. Wählen Sie aus dem Kontextmenü *Create Folder*.
3. Wählen Sie einen Namen für Ihren neuen Playlist-Ordner und geben Sie ihn im folgenden Fenster ein.
4. Bestätigen Sie mit OK.
5. Ihr neuer Playlist-Ordner wird unterhalb des Playlist-Ordnersymbols erscheinen.
6. Sie können nun dem Ordner mittels Drag-and-Drop Playlists hinzufügen.

5.5.7 Track Collection Unterordner

Die Unterordner unterhalb des Track-Collection-Symbols sind nach Artists, Releases, Labels oder Genres sortiert. Die Ziffer zeigt die aktuelle Anzahl der Einträge in dieser Kategorie an. Sie können auch All Tracks (alle Tracks) oder All Samples (alle Samples) in den entsprechenden Unterordnern anzeigen.

► Führen Sie einen Doppelklick auf einen der Einträge aus, um weitere Unterteilungen der einzelnen Kategorien anzuzeigen.

Beispiel: Ein Doppelklick auf Artists öffnet die Playlist und zeigt alle Artists (Künstler) an sowie die jeweilige Anzahl der entsprechenden Tracks in Ihrer Collection.

► Klicken Sie auf einen Artist-Namen, um alle Tracks dieses Künstlers in der Browser-Liste anzuzeigen.

5.5.8 Favoriten

Der Favoriten-Bereich ist das Navigationswerkzeug oberhalb des Browsers. Wenn Sie die Favoriten nicht sehen, gehen Sie zu *Preferences > Browser Details* und aktivieren Sie *Show Playlist Favorites*.

> Sie können einem Favoriten jeden Ordner oder jede Playlist zuordnen.

Vordefinierte Favoriten:

- Track Collection
- History
- Preparation
- All Tracks
- All Samples
- All Remix Sets
- Demo Tracks
- Demo Loops

- Demo One-Shots

So erstellen Sie einen neuen Favoriten:

1. Klicken Sie auf den Playlists Ordner, um seinen Inhalt anzuzeigen.
2. Klicken und ziehen Sie eine Playlist auf einen freien (not assigned) Favoriten-Speicherplatz.

Von nun an können Sie auf diese Playlist jederzeit durch einen Mausklick auf den jeweiligen Favoriten zugreifen.

> Wenn Sie eine neue Playlist auf einen bereits belegten Favoriten ziehen, wird der ursprüngliche Inhalt des Favoriten ersetzt.

5.5.9 Preparation Playlists (Vorbereitungs-Playlists)

Jede Playlist kann als Preparation Playlist (Vorbereitungs-Playlist) genutzt werden, es kann aber immer nur eine Playlist zur Zeit geben, die als Preparation Playlist dient. Die Preparation Playlist hat die folgenden Funktionen:

- Das Playlist-Symbol ändert sich in das Preparation-Playlist-Symbol.
- Jeder Track in der Preparation Playlist erhält ein Diamantsymbol. Das Symbol steht für den Status "Warten". So können Sie sehen, welche Tracks Sie bereits der Preparation Playlist hinzugefügt haben, während Sie in Ihrer Collection stöbern.
- Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf eine Playlist aus und wählen Sie *Select as Preparation Playlist* aus dem Kontextmenü, um diese Playlist in eine Preparation Playlist zu verwandeln.
- Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einen oder mehrere Tracks aus und wählen Sie *Append to Preparation Playlist*, um die Auswahl der Preparation Playlist hinzuzufügen.
- Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einen oder mehrere Tracks aus und wählen Sie *Add as next to Preparation Playlist*, um die Auswahl hinter dem zuletzt geladenen Track in der Preparation Playlist einzufügen.

5.5.10 Exportieren von Playlists

Durch das Exportieren einer Playlist können Sie einen Ordner erstellen, der alle Tracks der Playlist enthält sowie die Playlist-Datei. Um eine Playlist zu exportieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf eine Playlist aus und wählen Sie *Export Playlist* aus dem Kontextmenü.
2. Vergeben Sie einen Namen für die exportierte Playlist.
3. Geben Sie einen Zielordner an.
4. Bestätigen Sie mit OK.

5.5.11 Importieren von Playlists

Das Importieren von Playlists kann auf verschiedene Arten durchgeführt werden:

Methode I:

1. Navigieren Sie in der Baumstruktur des TRAKTOR Explorers zu der entsprechenden Playlist.
2. Ziehen Sie die Playlist-Datei auf den Playlists-Ordner in der Baumstruktur oder einen selbst erstellten Playlist-Ordner.
3. Die Playlist und alle darin enthaltenen Tracks werden Ihrer Track Collection hinzugefügt.

> Sie können diese Methode dazu nutzen, Playlists von älteren TRAKTOR-Versionen zu importieren, nachdem diese, wie oben beschrieben exportiert wurden.

Methode II:

1. Navigieren Sie im Windows Explorer oder Mac OS X Finder zu Ihrer Playlist-Datei (*.nml).
2. Ziehen Sie die Playlist-Datei auf den Playlists-Ordner in der Baumstruktur oder einen selbst erstellten Playlist-Ordner.
3. Die Playlist und alle darin enthaltenen Tracks werden Ihrer Track Collection hinzugefügt.

Methode III:

► Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf den TRAKTOR Playlist-Ordner oder einem selbst erstellten Playlist-Ordner aus und wählen Sie *Import Playlist*.

► Die Playlist und alle darin enthaltenen Tracks werden Ihrer Track Collection hinzugefügt.

Methode IV:

Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf den TRAKTOR Playlists-Ordner oder einem selbst erstellten Playlist-Ordner aus und wählen Sie Import Playlist Folder.

Der Playlist-Ordner und alle darin enthaltenen Tracks werden Ihrer Track Collection hinzugefügt.

5.5.12 Ausdrucken von Playlists

Durch das Ausdrucken von Playlists haben Sie die Möglichkeit, die Inhalte einer Playlist (Artist, Title, etc.) auch in das HTML-Format zu exportieren.

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf die Playlist in der Baumstruktur aus.
2. Wählen Sie *Save as Webpage*.
3. Geben Sie der Playlist einen Namen.
4. Geben Sie einen Zielordner für die exportierte Datei an.
5. Wählen Sie aus der Liste die Spalten, die später angezeigt werden sollen.
6. Bestätigen Sie mit OK.

5.5.13 Weitere Playlist-Funktionen

Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf eine TRAKTOR Playlist aus, um aus den folgenden Optionen wählen zu können:

- **Rename**: Benennen Sie die ausgewählte Playlist um.
- **Consolidate** (festsetzen): Speichert die Sortierreihenfolge und Ausrichtung der aktuellen Playlist.
- **Remove Duplicates**: Entfernt alle doppelten Einträge in dieser Playlist.

- **Analyze (Async)**: Analysiert die Tracks, der ausgewählten Playlist. Eine detaillierte Beschreibung des Analyse-Dialogs und der Umstände, unter denen er erscheint, finden Sie in Abschnitt ↑5.10.3, Analyze (Async).
- **Clear Playlist**: Entfernt alle Tracks aus der ausgewählten Playlist.
- **Delete Playlist**: Löscht die ausgewählte Playlist. Ihre Tracks werden dabei nicht aus der Track Collection gelöscht.
- **Select as Preparation Playlist**: Verwandelt die ausgewählte Playlist in eine Preparation Playlist.
- **Reset Played State**: Entfernt alle Track-Symbole aus der Symbolspalte der Browser-Liste.
- **Restore AutoGain** (AutoGain zurücksetzen): Errechnet den ursprünglichen Pegelhub, wenn der Wert verändert wurde.

5.5.14 History Playlist

TRAKTOR listet die Tracks, die Sie während eines Gigs spielen, automatisch in der History Playlist auf. Oft ist es nützlich, nachzuvollziehen, welche Tracks während einer bestimmten Session gelaufen sind.

> ⚠ Die Funktion History Playlist ist in LE 2 nicht verfügbar.

Speicherort der History Playlist

► Wenn Sie TRAKTOR schließen, wird die Session History Playlist geleert. Sie finden die Playlist der entsprechenden Session unter: *Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor \History* (Windows) bzw. *Benutzer~/Native Instruments/Traktor /History* (Mac OS X).

► Die History Playlist jeder TRAKTOR Session wird mit Datum und Zeitpunkt der Erstellung benannt.

Tipps im Umgang mit der History Playlist

Sie können History Playlists nach guten Sessions importieren, um sie als Playlist bei zukünftigen Auftritten zu benutzen. Wenn Sie schon sehr lange mit TRAKTOR arbeiten, kann die Anzahl der History Playlists sehr lang werden. Probieren Sie folgenden Trick aus:

1. Navigieren Sie im Windows Explorer bzw. Mac OS X Finder zu Ihrem TRAKTOR-Ordner und öffnen Sie den History-Ordner (Windows: *Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor \History*; Mac OS X: *Benutzer/~/Native Instruments/Traktor/History*).
2. Als Faustregel gilt: jeder Track in einer Liste entspricht ungefähr 1 kB. Das bedeutet, dass die Playlists, die nur 5 kB oder weniger groß sind, nur ungefähr 4-6 Tracks beinhalten.
3. Sie können die kleineren Dateien also löschen, damit die Navigation durch die History-Playlists etwas leichter fällt.

5.6 Bearbeiten der Track-Metadaten

Jeder Track in Ihrer Collection hat Eigenschaften ("Tags" oder "Metadaten"), wie z.B. Song Title, Artist Name, Album Name, Cover-Bild, usw. TRAKTOR bietet Ihnen die Möglichkeit, diese Daten auf zwei Wegen zu bearbeiten.

> Die Funktion zur Bearbeitung der Metadaten von Tracks ist in LE 2 nicht verfügbar.

> Wenn Sie iTunes zur Verwaltung Ihrer Musik benutzen, empfehlen wir Ihnen, die Tags Ihrer Tracks ausschließlich in iTunes zu bearbeiten.

5.6.1 Bearbeiten der Track-Eigenschaften mit Inline Editing

1. Klicken Sie auf einen Track in der Browser-Liste um ihn auszuwählen; der Track ist nun farbig hervorgehoben.
2. Klicken Sie ein weiteres Mal auf das Feld, das Sie bearbeiten wollen, z. B. den Artist-Namen.
3. Im entsprechenden Feld erscheint jetzt ein Cursor.
4. Bearbeiten Sie den Artist-Namen.
5. Klicken Sie in ein anderes Eigenschaften-Feld, um seinen Inhalt zu bearbeiten.
6. Drücken Sie die [Enter]-Taste Ihrer Computertastatur, um den Inline-Editing-Modus zu verlassen und um Ihre Einträge zu bestätigen oder drücken Sie [ESC], um die Bearbeitung abzubrechen.

5.6.2 Bearbeiten der Track-Eigenschaften im Edit-Dialog

Nicht alle Eigenschaften eines Tracks sind in der Browser-Liste sichtbar. Um Zugang zu allen verfügbaren Eigenschaften eines Tracks zu erhalten, benutzen Sie den Edit-Dialog. Dieser Dialog erlaubt auch die Bearbeitung mehrerer Tracks gleichzeitig.

Bearbeiten eines einzelnen Tracks

1. Wählen Sie mit einem Mausklick einen Track in der Browser-Liste.
2. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf den gewählten Track aus und wählen Sie *Edit* aus dem Kontextmenü.
3. Die Browser-Liste wird zum Track-Edit-Dialog.
4. Bearbeiten Sie die gewünschten Informationen für Ihren Track.
5. Benutzen Sie das Kontextmenü, das sich neben einer Track-Eigenschaft befindet, um eine Eigenschaft auszuwählen, die bereits zuvor in Ihrer Track Collection verwendet wurde.
6. Benutzen Sie den Restore-Button (Wiederherstellung), um Änderungen rückgängig zu machen. Um die Änderungen anzunehmen, drücken Sie Apply oder OK. Sie können die Bearbeitung auch abbrechen, indem Sie auf Cancel klicken.

Eine Auswahl von Tracks bearbeiten

► Wenn Sie mehrere Tracks bearbeiten wollen (z. B. alle Tracks eines Albums), markieren Sie diese und wählen Sie *Edit* aus dem Kontextmenü, wie Sie es bereits von der Bearbeitung einzelner Tracks kennen.

► Im Edit-Dialog wird Ihnen auffallen, dass die meisten Ankreuzfelder neben den Attributen nicht ausgewählt sind.

► Im Edit-Dialog sehen Sie drei neue Buttons: Previous (Vorheriger), Select All (Alle auswählen) und Next (Nächster). Mit diesen Buttons können Sie durch die Auswahl der Tracks blättern.

► Die Ankreuzfelder zeigen an, welche Attribute der ausgewählten Tracks denselben Wert haben. Außerdem zeigen Sie an, dass das Feld in die Collection-Eigenschaften geschrieben wird, wenn die Änderungen angenommen werden.

- ▶ Wenn Sie ein Attribut global für alle ausgewählten Tracks ändern möchten (z. B. die Schreibweise eines Künstlers), bearbeiten Sie das Feld, versichern Sie sich, dass das zugehörige Ankreuzfeld markiert ist und klicken Sie auf Apply oder OK.
- ▶ Wenn Sie die Tracks einzeln nacheinander bearbeiten möchten, benutzen Sie die Buttons Previous und Next am unteren Rand des Dialoges, um durch die Liste zu blättern.
- ▶ Ein Mausklick auf Restore macht Ihre Änderungen rückgängig.
- ▶ Um die Bearbeitung abzubrechen, klicken Sie auf Cancel.

5.7 Track-Symbole

Insbesondere dann, wenn Sie vor einem Publikum spielen, ist es wichtig, den Überblick über Ihr Set zu behalten.

Die Symbol-Spalte bietet Informationen über den Zustand eines Tracks. Sie können diese nach den unterschiedlichen Zustands-Symbolen sortieren.

- Die Buchstaben A, B, C und D zeigen die Tracks an, die gerade in die Decks geladen sind.
- Das Häkchen bedeutet, dass der Track bereits in einem der Decks gespielt wurde.
- Das Ausrufezeichen identifiziert die Tracks, die nicht am ursprünglichen Speicherort der Datei zu finden sind. Mögliche Gründe sind z.B. dass das Speichermedium nicht zur Verfügung steht (z.B. eine externe Festplatte), dass der Speicherort für den Track geändert oder dieser umbenannt wurde.
- Das Schloss bedeutet, dass der Track über einen gesichertes Beatgrid verfügt.
- Ein Dreieck weißt darauf hin, dass diese Tracks bereits live wiedergegeben wurden. Tracks die vorgehört wurden, werden nicht markiert. Dieses Symbol steht nur in den History- und Archive-Ordnern zur Verfügung.

Eine Sortierung nach dieser Spalte ordnet die Tracks wie folgt an

- Die bereits gespielten ganz nach oben.
- Momentan wiedergegebene Tracks in die Mitte.

- Ungespielte Tracks darunter.
- Fehlende Tracks ganz unten.

5.8 Vorhördeck (Preview Player)

Der TRAKTOR-Browser bietet ein Vorhördeck zum Vorhören von Tracks, die dazu nicht in ein Deck geladen werden müssen. Das Vorhördeck wurde zur Nutzung im Internal- (internen) und External- (externen) Mixermodus entwickelt. Um einen Track im Preview Player zu hören, verfahren Sie wie folgt:

► Ziehen Sie einen Track aus der Browser-Liste in den Preview Player.

oder

► Klicken Sie auf das kleine Kopfhörersymbol in der Pre-listen-Spalte der Browser-Liste.

Der Vorteil des Preview Players ist, dass Sie zum Vorhören kein zusätzliches Deck benötigen. Auch der Abspielstatus (Played State) sowie die Abspielanzahl (Play Count) verändert sich dabei nicht. Sie können den Preview Player stoppen, indem Sie auf den kleinen Play/Pause-Button klicken. Springen Sie durch den Track, indem Sie auf den kleinen Stripe (Wellenform) klicken.

Um den Preview Player benutzen zu können, müssen Sie ein Ausgangspaar Ihrer Soundkarte dem "Output Monitor" (Internal Mixing-Modus) bzw. dem "Output Preview" (External Mixing-Modus) zuweisen. Diese Einstellungen können Sie unter *Preferences > Output Routing* vornehmen.

5.9 Cover Art (Cover-Bilder)

TRAKTOR verfügt über verschiedene Funktionen für die Arbeit mit Cover-Bildern. Cover-Bilder werden nicht nur angezeigt, Sie können Ihren Tracks auch beliebige Bilder von Ihrer Festplatte als Cover zuweisen.

5.9.1 Cover Art anzeigen

Cover-Art-Fenster

TRAKTOR verfügt über ein Cover-Art-Fenster unterhalb der Baumstruktur. Sie können dieses in den Preferences aktivieren oder deaktivieren.

► Öffnen Sie *Preferences* > *Browser Details* und aktivieren oder deaktivieren Sie Show Cover Art.

Browser-Liste

Es gibt eine Spalte Cover Art in der Browser-Liste. Um diese zu aktivieren oder deaktivieren, verfahren Sie wie folgt:

► Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf der Kopfzeile der Browser-Liste aus und wählen Sie Cover Art aus bzw. ab.

5.9.2 Cover Art bearbeiten

TRAKTOR bietet Ihnen die Möglichkeit, Cover als Bilder im JPG-Format in Ihre Collection zu importieren oder diese zu löschen.

Verfahren Sie wie folgt:

Importieren eines Covers

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einen Track aus und wählen Sie *Import Cover*.
2. Navigieren Sie im daraufhin erscheinenden Dialog zur Cover-Datei.
3. Wählen Sie die Datei aus und bestätigen Sie den Dialog mit OK.
4. Das Cover wird nun in die Track-Datei gespeichert.

> Sie können auch verschiedene Tracks markieren und ein Cover für alle importieren.

> Die Funktion zur Bearbeitung der Cover-Art ist in LE 2 nicht verfügbar.

> Die Funktion zur Bearbeitung der Cover-Art ist in LE 2 nicht verfügbar.

Löschen eines Covers

Um ein Cover zu löschen:

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einen Track aus und wählen Sie *Delete Cover*.
2. Das Cover wird gelöscht.

> Sie können auch verschiedene Tracks markieren und Cover Art für alle löschen.

5.10 Verwaltung der Collection

Mit dem Browser vor einem Gig oder in einer live-Situation zu arbeiten, kann sehr fordernd sein. Sie müssen viele Dinge im Auge behalten wie beispielsweise das Entfernen von überflüssigen Tracks, das Wiederauffinden von Tracks, die in einen anderen Ordner auf Ihrer Festplatte verschoben wurden, etc.

5.10.1 Consistency Check (Konsistenzprüfung)

Der Consistency Check Report liefert einen Überblick über den aktuellen Zustand Ihrer Track Collection und gibt Ihnen Möglichkeiten, diese zu verwalten.

1. Führen Sie in der Baumstruktur einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf das Track Collection-Symbol aus und wählen Sie *Check Consistency* aus dem Kontextmenü.
2. Wenn TRAKTOR die Collection überprüft hat, wird das Ergebnis als Consistency Check Report angezeigt.

Show Overview (Übersicht anzeigen)/ Missing Tracks (Fehlende Tracks)/ Tracks to Analyze (Noch nicht analysierte Tracks)

Der Consistency Check Report enthält folgende Informationen:

- **Total Tracks**: Gesamtanzahl der Tracks in Ihrer Collection.

- **Tracks Missing**: Die Anzahl Tracks, die von Ihrer Festplatte gelöscht wurden oder von Ihrem ursprünglichen Speicherort wegbewegt wurden.
- **Tracks Not Analyzed**: Die Anzahl Tracks, die noch nicht analysiert wurden.
- **Tracks Missing Stripe**: Die Anzahl der Tracks, die importiert und analysiert wurden, deren Gesamtwellenform (Stripe) jedoch entfernt wurde.
- **Total Tracks To Analyze**: Die Summe aller Tracks, die noch analysiert werden müssen.

Relocate missing Tracks (Fehlende Tracks wiederfinden)

Der Consistency Check Report erlaubt es Tracks wiederzufinden, die in Ihrer Collection als fehlend auftauchen.

1. Klicken Sie auf den Relocate-Button.
2. Wenn sich Tracks in einem Ordner mit vielen Unterordnern befinden, kann die Suche länger dauern. Sie können die Suche jederzeit unterbrechen – dies wird Ihre Collection nicht beschädigen.
3. Navigieren Sie im folgenden Dialog zur neuen Position der fehlenden Tracks auf Ihrer Festplatte.
4. Um mehrere Tracks in verschiedenen Ordnern zu finden, wählen Sie den obersten Ordner, in dem die Dateien gespeichert sind. Sie können auch Ihren Haupt-Festplattenordner wählen.

Remove Missing Tracks (fehlende Tracks entfernen)

Wenn Sie nicht möchten, dass die fehlenden Tracks in Ihrer Collection auftauchen, können Sie diese Verweise durch Klicken auf den Remove-Button löschen.

Analyze Tracks (Tracks analysieren)

Wenn sich in Ihrer Collection Tracks befinden, die noch nicht analysiert wurden, können Sie diese nun analysieren, indem Sie auf den Analyze-Button klicken.

Show Consistency Check on Startup (Konsistenzüberprüfung bei jedem Start zeigen)

Der Consistency Check Report kann so eingestellt werden, dass er jedes Mal angezeigt wird, wenn Sie TRAKTOR öffnen. Bitte beachten Sie, dass diese Funktion die Startzeit von TRAKTOR verlängern kann und daher beim live-Einsatz nicht zu empfehlen ist.

1. Öffnen Sie *Preferences > File Management*.
2. Wählen Sie die Option Show Consistency Check Report on Startup aus und schließen Sie die Preferences.
3. Der Consistency Check Report wird nun bei jedem Start von TRAKTOR ausgeführt.

5.10.2 Analyse

TRAKTOR bietet Analyse-Funktionen zur Gewinnung verschiedener, wichtiger Informationen über Ihre Tracks (zusätzlich zu den Informationen aus den ID3-Tags der Tracks). Diese sind:

BPM-Abschätzung

Die BPM-Abschätzung ermittelt das Tempo der Tracks abhängig vom Musiktyp. Weitere Informationen zum Überprüfen der BPM-Abschätzung und zum Erstellen eines Beatgrids erhalten Sie in Kapitel ↑6.8.6, Beatgrid-Panel (GRID).

Key (Tonart)

Eine neue Analyse-Funktion von TRAKTOR in der Version 2.6.1 ist die Erkennung der Tonart (Key). Während der Analyse erkennt TRAKTOR die Tonart des Tracks und trägt sie im Browser in das Feld Key des Tracks ein.

> Frühere Versionen von TRAKTOR boten ebenfalls ein Key-Feld im Browser. Dieses wurde in Traktor 2.6.1 in Key Text umbenannt. Wenn Sie bisher Software von Drittanbietern genutzt haben, um die Tonarten in Ihrer Collection zu identifizieren, finden Sie diese ID3-Informationen nach dem Import jetzt im Feld Key Text des Browsers.

TRAKTOR stellt die Tonart-Informationen (Key) entweder in Form klassischer Musik-Notation (mit der Zusatz-Option "all sharp" = alle erhöht) oder im Format *Open Key* dar (Sie können die Art der Tonart-Anzeige im Abschnitt Analyze Options der Preferences von TRAKTOR einstellen; siehe auch ↑13.21, Analyse-Optionen).

Unabhängig davon, ob Sie mit Musiktheorie vertraut sind, vereinfacht die Open-Key-Notation das Verständnis für die harmonischen Zusammenhänge (Tonart-Kombinationen) zwischen Tracks stark und öffnet Ihnen die Tür zu fortgeschrittene DJ-Techniken. Weitere Erklärungen und Beispiele zum Thema Harmonic-Mixing finden Sie im Tutorial in Abschnitt ↑15.11, Harmonic Mixing.

> Musikalische Skalen können recht komplex sein und diese Komplexität spiegelt sich auch immer wieder in Kompositionen wider. Wenn in einem Track eine Skalenänderung stattfindet, wird dies NICHT im Key-Feld dargestellt—es wird immer nur ein Wert angezeigt. In einem solchen Fall wählt TRAKTOR die im Track vorherrschende Tonart, die nicht unbedingt am Anfang oder am Ende des Tracks genutzt wird.

Gain (Pegelhub)

Jeder Track hat eine "wahrgenommene" Lautstärke, die auf dessen musikalischen Eigenschaften basiert. Der Pegelhub, der während der Analyse ermittelt wird, ist eine Schätzwert für die optimale Einstellung des AUTO-GAIN-Reglers und dient der Anhebung der Track-Lautstärke auf 0 dB.

► Um diese Pegelschätzung beim Laden von Tracks zu nutzen, muss die Option Set Auto Gain when Loading Track in *Preferences > Mixer > Level* aktiviert sein. Sie können während der Analyse den Autogain-Wert jederzeit ändern, wie in Abschnitt ↑7.3, Equalizer beschrieben.

Gesamtwellenform (Stripe)

Der Analysevorgang erzeugt eine kleine Abbildung der gesamten Wellenform (Stripe) unterhalb der Wellenformanzeige. Wenn der Stripe eines Tracks fehlt, bedeutet das normalerweise, dass der Track noch nicht analysiert wurde.

Um die Dateigröße klein zu halten, wird der Stripe nicht in der Datei gespeichert. Wenn Sie Ihre Tracks auf einen anderen Computer verschieben, sollten Sie die Tracks auf diesem Computer erneut analysieren.

Über die Auto-Analyse

Sie können TRAKTOR so einstellen, dass die Tracks beim Laden in ein Deck oder direkt nach dem Import in Ihre Collection automatisch analysiert werden.

► Öffnen Sie *Preferences > File Management,* um alle Optionen zur Hintergrundanalyse von Tracks anzuzeigen.

► Weitere Informationen über die Analyse-Optionen erhalten Sie in Kapitel ↑13.20, File Management (Dateiverwaltung).

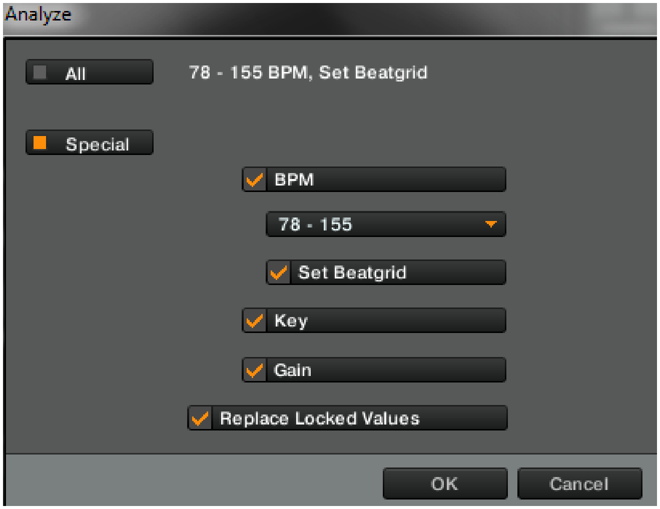
► Die Statuszeile im unteren Teil des Browser-Fensters informiert Sie optisch über den Vorgang des Analyseprozesses und weißt Sie auf mögliche Probleme hin.

5.10.3 Analyze (Async)

In TRAKTOR steht Ihnen noch eine weitere Analyse-Option zur Verfügung. Sie kann auf der Ebene der Track-Collection oder Playlist zugleich auf eine größere Anzahl an Tracks angewendet werden. Die gleiche Funktion kann auch für einzelne Tracks im Browser genutzt werden.

Um dies auszuprobieren, rechtsklicken (Windows) oder [Ctrl]-klicken (Mac) Sie auf ein Playlist-Symbol im Browser und wählen dann Analyze (Async) vom Menü.

- Bevor TRAKTOR mit der Analyse Ihrer Tracks beginnt, erscheint der unten abgebildete Dialog.



Das Analyze-Fenster.

Der Dialog bietet 2 Optionen:

- **All**: Mit dieser Option werden Tracks gemäß der in den Analyze Options der Preferences eingestellten Werte analysiert. Die All-Option erlaubt kein Überschreiben der Gridmarker bzw. der Felder BPM, Gain, oder Key bei gesperrten (locked) Tracks.

- **Special**: Hier können Sie (temporär) TRAKTORs Standardeinstellungen für die Track-Analyse ändern. Diese Option bietet Ihnen detailliertere Möglichkeiten zur Analyse Ihrer Tracks.
  - **BPM**: Wählt den Tempo-Bereich, in dem TRAKTOR die Tracks analysieren soll. Wenn Sie eine große Anzahl von Tracks mit sehr unterschiedlichen Tempi analysieren möchten, können Sie hier *60-200* wählen Allerdings erhalten Sie deutlich bessere Ergebnisse, wenn Sie den Bereich etwas einschränken.
  - **Set Beatgrid**: Wenn diese Option aktiviert ist, legt TRAKTOR ein Beatgrid über den Track und richtet es auf den nächsten Downbeat aus. Wenn der Track bereits ein Beatgrid enthält, bewegt TRAKTOR es, wenn nötig, auf den nächsten Downbeat.

Beatgrids können ohne Tempo-Analyse nicht erstellt werden, weil diese beiden Optionen voneinander abhängen.

- **Key**: Wenn diese Option aktiv ist, wird die Tonart (Key) des Tracks ermittelt. Weitere Informationen zur Einführung der Tonart-Erkennung in TRAKTOR 2.6.1 finden Sie anderswo in diesem Handbuch. Schauen Sie vor allem in den Abschnitten ↑5.10.2, Analyse, ↑13.21, Analyse-Optionen und ↑15.11, Harmonic Mixing nach.
- **Gain**: Wenn Sie diese Option aktivieren, werden die aktuellen Gain-Werte der ausgewählten Tracks gelöscht und durch die Auto-Gain-Werte ersetzt, die sich aus der Analyse ergeben.
- **Replace Locked Values**: Diese Option entsperrt die Tracks, so dass die oben angewählten Optionen auch auf gesperrte (locked) Tracks angewendet werden.

> Um Ihrer TRAKTOR-Collection Tonarten hinzuzufügen, wählen Sie die Optionen Key und Replace Locked Values. Lassen Sie BPM und Gain deaktiviert, um die Änderung der gesperrten BPM- oder Gain-Informationen zu vermeiden.

5.10.4 Speicherorte

TRAKTOR ist mit Funktionen ausgestattet, die bestimmte Dateitypen erstellen und auf diese verweisen. Diese Dateitypen werden in bestimmten Standard-Verzeichnispfaden gespeichert. Die Speicherorte können im Preferences-Fenster geändert werden:

► Öffnen Sie *Preferences > File Management > Directories*.

Sie können den Speicherort der folgenden Dateitypen ändern, indem Sie auf den Button mit dem Ausrufezeichen (...!) hinter dem Pfad klicken:

- Root Dir (Hauptverzeichnis): Diesen Speicherort verwendet TRAKTOR zum Speichern und Laden der Collection-Informationen.
- Sample Dir (Sample Speicherort): Diesen Speicherort verwendet TRAKTOR zum Speichern und Laden der Sample-Informationen.
- iTunes Music Library: Dies ist der Speicherort Ihrer iTunes-Library (dieser Pfad muss mit den Einstellungen in iTunes übereinstimmen).
- **Music Folders**: Hier geben Sie den Speicherort der Musikdateien an, der beim Aufruf der Funktion Import Music Folders (Musikordner importieren) genutzt werden soll.

5.10.5 Andere Verwaltungsfunktionen

- **Reset Played State** (Spielstatus zurücksetzen): Das Track-Symbol für bereits gespielte Tracks wird entfernt und die Wiedergabenanzahl wird zurückgesetzt.
- **Relocate**: Öffnet einen Dialog, indem Sie zu dem Ordner navigieren können, der den oder die fehlenden Tracks enthält. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Musikordner (Music Folder) umsortiert haben.
- **Analyze (Async)**: Hiermit wird die Analyse für den oder die ausgewählten Tracks gestartet.
- **Show in Explorer/Finder**: Zeigt den Track, je nach verwendetem Betriebssystem im Windows Explorer oder Mac OS X Finder an.
- **Search in Playlists**: Sucht den oder die ausgewählten Tracks in allen Playlists und zeigt eine Liste mit den Playlists an, die den oder die gesuchten Track(s) enthalten.

5.11 Arbeiten mit Audio-CDs

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie mit Audio-CDs arbeiten können.

5.11.1 CD-Text

Bisher wurden Tracks von Audio-CDs immer nur als Track01, Track02 usw. dargestellt. Wenn Sie jetzt eine Audio-CD einlegen, die die relevanten Informationen (Künstler, Titel, usw.) enthält, tauchen diese Informationen auch im TRAKTOR Browser auf.

Nicht alle kommerziellen Audio-CDs zeigen diese zusätzlichen Informationen.

5.11.2 Audio-CDs und Favoriten

► Wenn Sie das Audio-CD-Symbol auf einen Favoriten ziehen, wird dieser Favorit auch dann dem Audio-CD-Laufwerk zugewiesen, wenn Sie die CD entfernen.

► Wenn sich keine Audio-CD in Ihrem Laufwerk befindet, zeigt der Favorit ein rotes Kreuz an - dieses verweist auf einen einen fehlenden Pfad.

5.11.3 Auswerfen der CD

Sie können eine CD auch direkt in TRAKTOR auswerfen.

► Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf das Audio-CD-Symbol aus und wählen Sie *Eject CD*, um die CD auszuwerfen.

5.12 Digitale Zuspieler verwenden

TRAKTOR erlaubt die direkte Wiedergabe von Tracks mit Ihrem digitalen Zuspieler.

1. Starten Sie TRAKTOR und verbinden Sie Ihren Zuspieler mit Ihrem Computer. TRAKTOR erkennt den digitalen Zuspieler als weitere Festplatte und stellt diesen mit einem Symbol in der Baumstruktur dar — dies kann bis zu 10 Sekunden dauern.
2. Wenn Sie den Zuspieler zum ersten Mal auswählen, erscheint der (lade) Hinweis Loading und informiert Sie darüber, dass TRAKTOR die Track-Informationen einliest.
3. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, können Sie die Tracks genau wie bei jeder anderen Festplatte auswählen.

Das Ein- und Ausstecken des Zuspielers während der Track-Wiedergabe kann dazu führen, dass die Audioausgabe kurz stoppt. Bitte entfernen Sie Ihren Zuspieler nicht, wenn dieser einen Track wiedergibt!

DRM-geschützte Dateien aus dem iTunes-Store können nicht abgespielt werden.

6 Die Decks

TRAKTOR ist mit vier virtuellen **Decks** ausgestattet. Die Decks können in verschiedenen Modi betrieben werden; in TRAKTOR nennen wir diese Deck-Arten "Deck Flavors". Die folgenden Flavors stehen zur Wahl:

- Track Deck
- Remix Deck
- Live Input

> ⚠ In LE 2 sind nur 2 Decks verfügbar.

> ⚠ In LE 2 und ME 2 sind die Remix-Decks nicht verfügbar.

6.1 Beschreibung der Deck Flavors

Für jedes Deck können Sie eines der folgenden Flavors auswählen:

- **Track Deck**: Ein Track Deck in TRAKTOR entspricht einem Plattenspieler oder einem CD-Player bei einem klassischen Mixing-Setup. Verwenden Sie diese Deck Flavor, wenn Sie eine bestimmte Trackfolge wiedergeben möchten. Eine ausführlichere Beschreibung finden Sie in Kapitel ↑6.1.1, Track Deck. Ein Tutorial, das sich mit der Verwendung von Track Decks beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.3, Wiedergabe des ersten Tracks.
- **Remix Deck**: Ein Remix Deck bietet Ihnen vier Sample Slots, mit denen Sie Samples (und Loops) zu Ihrem Mix hinzufügen können. Mit einem Remix Deck können Sie komplexe Remix Sets (so nennen wir in der TRAKTOR-Terminologie ein gespeichertes Set von Samples in einem Remix Deck) erstellen und speichern und Samples live in Ihrem Mix zusammenstellen und remixen. Ein Remix Deck verfügt über eine Vielzahl Sample-bezogener Funktionen. Eine tiefergehende Beschreibung der Remix Decks und ihrer Elemente finden Sie in Abschnitt ↑6.1.2, Remix Deck. Ein Tutorial, das sich mit der Verwendung von Remix Decks beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix.

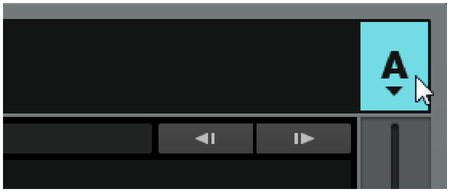
- **Live Input**: Das Live-Input-Flavor ermöglicht Ihnen, Audiomaterial live in Ihr Set zu integrieren; dieses Audiomaterial kann von verschiedenen Quellen kommen wie beispielsweise einem Plattenspieler, einem Mikrofon oder einem Synthesizer. Eine ausführlichere Beschreibung finden Sie in Kapitel ↑6.1.3, Live Input.

TRAKTOR LE 2 bietet nur zwei Decks und das Deck Flavor kann nicht geändert werden.

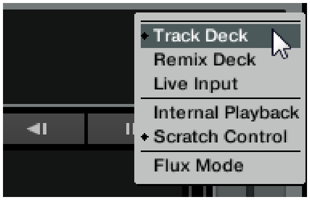
Deck Flavor ändern

So wählen Sie ein Deck Flavor:

1. Klicken Sie auf den Deck-Buchstaben oben rechts in einem Deck, wodurch sich ein Drop-Down-Menü öffnet.



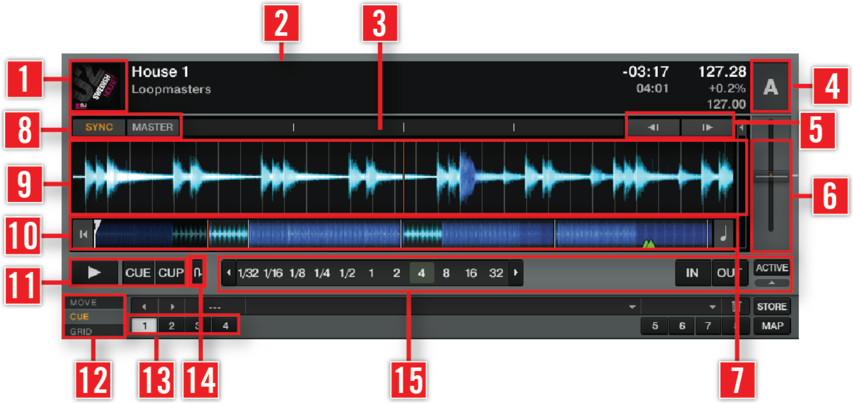
2. Wählen Sie aus dem Menü das gewünschte Deck Flavor aus.



TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-Anwender können in diesem Drop-Down-Menü den Wiedergabemodus (Internal Playback oder Scratch Control) und bei vorhandenem TRAKTOR-AUDIO-6- oder TRAKTOR-AUDIO-10-Audio-Interface auch das direkte Durchschleifen (Direct Thru) auswählen. (Weitere Informationen zu diesem Thema erhalten Sie in der Installationsanleitung Ihres Audio-Interfaces.)

> Weitere Informationen über Decks erhalten Sie in Kapitel ↑13.9, Layout der Decks und↑13.10, Track Decks.

6.1.1 Track Deck



Track Deck im Überblick.

(**1**) **Deck Cover Artwork**: An dieser Stelle wird das Track-spezifische Cover-Bild angezeigt.

(**2**) **Deck Heading** (Kopfzeile des Decks): In der Kopfzeile des Decks werden Informationen über den geladenen Track, wie beispielsweise der Künstlername und Titel sowie das Tempo angezeigt. Es ist außerdem mit Drag-and-Drop-Funktionen versehen, die detailliert in Kapitel ↑6.3, Deck-Kopfzeile (Heading) erklärt werden.

(**3**) **Phase Meter** (Phasenanzeige): Die Phasenanzeige zeigt den Versatz der Takte des laufenden Tracks zu den Takten des Tracks im Master Deck oder der Ticks der Master Clock an.

(**4**) **Deck Focus**: Beinhaltet ein Menü zur Auswahl des Deck Flavors und der Wiedergabemethode für das Deck. Klicken Sie auf den Deck-Buchstaben und öffnen Sie das Drop-Down-Menü, um das Deck Flavor auszuwählen und die Wiedergabemethode zu ändern. Der Deck-Buchstabe des aktuell im Fokus befindlichen Decks ist orange unterlegt. (Sollte kein Deck-Buchstabe unterlegt sein, ist die Funktion wahrscheinlich in den Preferences deaktiviert. Über *Global Settings > Deck Focus > Software* können Sie diese Funktion in den Preferences aktivieren.)

(**5**) **Bend**: Bremst oder beschleunigt das Deck vorübergehend.

(**6**) **Tempo Fader**: Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks beschleunigen oder verlangsamen, wenn Sie den Fader hoch- oder runter bewegen.

(**7**) **Key** (Tonhöhe): Aktiviert oder deaktiviert die Tonhöhenkorrektur.

(**8**) **Sync-Button**: Synchronisiert den laufenden Track mit dem aktuellen Tempo-Master. **MASTER-Button**: Definiert das Deck als Tempo-Master zur Synchronisation.

(**9**) **Wellenformanzeige**: Zeigt einen Teilabschnitt des laufenden Tracks an. Die hellen Farbschattierung stellen die hohen Frequenzen dar, dunklere Farbschattierung die tiefen Frequenzen.

(**10**) **Stripe** (Gesamtwellenform): Zeigt die komplette Wellenform des geladenen Tracks inklusive der Cue-Punkte und Loops an.

(**11**) **Transport**: Beinhaltet die Play/Pause-, CUE- (Cue/Play) und CUP- (Cue/Pause) Buttons und den Flux-Button.

(**12**) **Advanced-Panel**: Beinhaltet Expertensteuerungen für die MOVE- (Loop move und Beatjump), CUE- (Cue-Punkte und Loop-Steuerung) und GRID- (Beatgrid) Panel.

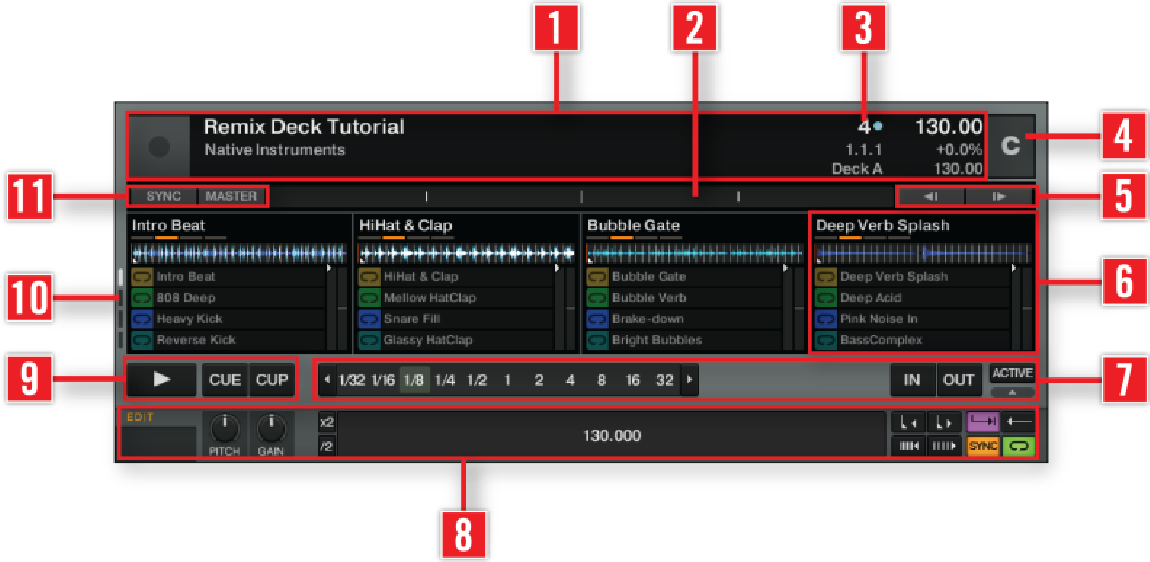
(**13**) **Hotcues**: Bieten direkten Zugriff auf bis zu 8 selbst definierbare Cue/Loop-In-Punkte pro Track.

(**14**) **Flux-Button**: Zeigt an, ob der Flux-Modus des Decks aktiv ist (bei aktivem Flux-Modus leuchtet der Button orange).

(**15**) **Loop-Steuerungen**: Aktivieren Sie automatische Loops und steuern Sie deren Länge.

> Ein Tutorial, das sich mit der Verwendung von Track Decks beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.3, Wiedergabe des ersten Tracks.

6.1.2 Remix Deck



Ein Remix Deck.

(**1**) **Deck Heading** (Kopfzeile des Decks): In der Kopfzeile des Decks werden Informationen über das aktuell geladene Remix Set, wie beispielsweise der Künstlername und Titel sowie das Tempo angezeigt. Auf der linken Seite wird, falls vorhanden, ein Cover-Bild für das Set angezeigt. Auf der rechten Seite befinden sich zwei interaktive Elemente: der Quantisierungswert (**3**) und die Deck-Tempo-Anzeige. Klicken Sie auf die Deck-Tempo-Anzeige und bewegen Sie den Mauszeiger auf oder ab, um das Tempo des Decks zu ändern.

Um den Inhalt eines Remix Decks als Remix Set zu speichern, führen Sie einen Doppelklick auf die Deck-Kopfzeile aus, geben einen neuen Namen für das Deck ein und ziehen anschließend den Namen per Drag-and-Drop in Ihre Track Collection; der Inhalt des Decks wird als ein Remix Set gespeichert und erscheint als Eintrag in Ihrer Track Collection. Um ein Remix Set zu laden, ziehen Sie den Eintrag einfach per Drag-and-Drop aus Ihrer Collection in die Kopfzeile eines Remix Decks. Das Dateiformat für das Importieren/Exportieren von Remix Sets heißt Traktor Pak (.trak). Ein Tutorial zum Importieren/Exportieren von Remix Sets finden Sie in Abschnitt ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix.

(**2**) **Phase Meter** (Phasenanzeige): Die Phasenanzeige zeigt den Versatz des internen Taktzählers des Remix Decks zu den Taktschlägen des Tracks im Master Deck oder den Ticks der Master Clock an. Weitere Informationen zum Phase Meter erhalten Sie in Abschnitt ↑6.7.2, Phasenanzeige (Phase Meter).

(**3**) **Quantize Value** (Quantisierungswert): Wenn die Quantisierung aktiviert ist, wird ein ausgelöstes Sample ab einem bestimmten Punkt im internen Taktzähler des Remix Decks wiedergegeben; wenn Sie beispielsweise den Quantisierungswert auf "1" setzen, wird das bereits ausgelöste Sample ab dem nächsten Beat im internen Taktzähler des Remix Decks wiedergegeben. Setzen Sie den Wert auf "4", wird ein von Ihnen ausgelöstes Sample ab dem nächsten 4/4-Takt im internen Taktzähler des Remix Decks wiedergegeben. Der interne Taktzähler wird unterhalb der Quantisierungswert-Anzeige angezeigt, so dass Sie ihn mitverfolgen können.

Beachten Sie: der Quantisierungswert repräsentiert nicht die Anzahl an Schlägen, die es dauert, bevor das Sample abgespielt wird und ist somit auch kein "Verzögerungs"-Wert; der Quantisierungswert repräsentiert eine Markierung im internen Taktzähler des Remix Decks (wie ein Taktstrich auf einem Notenblatt).

Um die Quantisierungsfunktion für ein Deck zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie auf den Punkt links von dem Wert. Klicken Sie auf den Pfeil links von dem Wert, um das Drop-Down-Menü zu öffnen und einen Quantisierungswert zu wählen.

(**4**) **Deck Focus**: Beinhaltet ein Menü zur Auswahl des Deck Flavors und der Wiedergabemethode für das Deck. Klicken Sie auf den Deck-Buchstaben und öffnen Sie das Drop-Down-Menü, um das Deck Flavor auszuwählen und die Wiedergabemethode zu ändern. Der Deck-Buchstabe des aktuell im Fokus befindlichen Decks ist orange unterlegt. (Sollte kein Deck-Buchstabe unterlegt sein, ist die Funktion wahrscheinlich in den Preferences deaktiviert. Über Global Settings > Deck Focus > Software können Sie diese Funktion in den Preferences aktivieren.)

(**5**) **Bend**: Bremst oder beschleunigt das Deck vorübergehend.

(**6**) **Sample Slot**: Hier spielt sich der "Hauptteil" ab. Ein Sample Slot verfügt über einen Slot Player oberhalb und 16 Sample-Zellen unterhalb. Klicken Sie auf die Seitenauswahl-Buttons (**10**), um durch die Seiten der Sample-Zellen zu blättern, das sogenannte Sample-Gitter. Laden Sie einzelne Samples in eine Sample-Zelle, greifen Sie Loops aus dem Loop Recorder oder den Track Decks heraus, oder laden Sie ganze Remix Sets – der TRAKTOR-Begriff für ein gespeichertes Set von Samples in einem Remix Deck – in das Sample-Raster (ein Tutorial zur Verwendung der Remix Decks finden Sie in Abschnitt ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in

Ihrem Mix). Während ein Sample abgespielt wird, zeigt der Slot Player die Wellenform des Samples zusammen mit einem roten Positionsmarker an, der die aktuelle Wiedergabeposition repräsentiert.

Um eine detaillierte Beschreibung der Funktionen der Sample Slots zu erhalten, lesen Sie bitte das unten stehende Unterkapitel "In dem Sample Slot".

(**7**) **Loop-Steuerungen**: Aktivieren Sie von hier aus automatische Loops und steuern Sie deren Länge.

(**8**) **Advanced-Panel** (Panel für erweiterte Einstellungen): Das Advanced-Panel bietet Ihnen Zugang zu den Parameter-Einstellungen der einzelnen Sample-Zellen. Hier können Sie Key- und Gain-Einstellungen pro Sample-Zelle vornehmen sowie das Abspiel-Verhalten (Gate- vs. Latch-Modus, Loop- vs. One-Shot-Modus und Synced- vs. Unsynced-Modus) bestimmen. Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte dem unten stehenden Unterkapitel "Das Advanced-Panel".

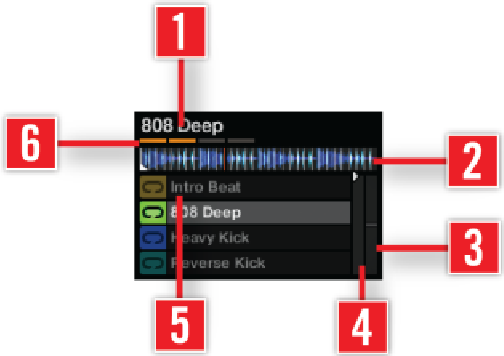
> Das Advanced-Panel des Remix Decks ist nur im Advanced-Deck-Layout sichtbar. Doppelklicken Sie auf den oberen Rand des Decks, um durch die verschiedenen Deck-Layouts zu blättern.

(**9**) **Transport**: Beinhaltet die Play/Pause-, CUE- (Cue/Play) und CUP- (Cue/Pause) Buttons.

(**10**) **Page Selector Buttons** (Seitenauswahl-Buttons): Verwenden Sie die vier Seitenauswahl-Buttons, um durch die Seiten des Sample-Gitters zu blättern.

(**11**) **SYNC-Button**: Synchronisiert den internen Taktzähler des Decks mit dem aktuellen Tempo-Master. **MASTER-Button**: Definiert das Deck als Tempo-Master zur Synchronisation. Wenn aktiviert, werden andere Decks synchron zu diesem Deck laufen.

In dem Sample Slot



Einer der vier Sample Slots in einem Remix Deck.

(**1**) **Sample-Name**: Zeigt den Namen des aktuell in den Slot Player geladenen Samples an.

(**2**) **Slot Player**: Zeigt die Wellenform des aktuell geladenen Samples an. Ein sich bewegender roter Positionsmarker zeigt die aktuelle Wiedergabeposition innerhalb eines Samples an. Wenn Sie den Mauszeiger über den Slot Player halten, sehen Sie einen Mute-Button, der das aktuell geladene Sample stumm- beziehungsweise lautschaltet.

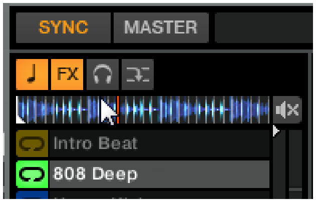
(**3**) **Filter**: Belegen Sie den Sample Slot mit einem Tiefpass- oder Hochpass-Filter, indem Sie den Balken entsprechend hoch oder runter bewegen.

(**4**) **Lautstärke**: Regelt die Lautstärke des Sample Slots. Die Lautstärke-Anpassung wird nach der jeweiligen GAIN-Anpassung (zu erreichen über das Advanced-Panel) einer Sample-Zelle vorgenommen.

(**5**) **Sample-Zelle**: Eine Sample-Zelle ist sozusagen der "Behälter" für Samples. Ziehen Sie Samples per Drag-and-Drop aus Ihrer Collection in einer Sample-Zelle, oder greifen Sie Samples oder Loops aus dem Loop Recorder oder einem Track Deck heraus (in Abschnitt ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix finden Sie ein Tutorial zur Verwendung der Remix Decks). Auf der linken Seite der Sample-Zelle sehen Sie ein Symbol (Abspielverhalten-Anzeige), das Ihnen Auskunft darüber gibt, ob sich die Sample-Zelle im Loop- oder One-Shot-Modus befindet. Durch Klicken auf dieses Symbol wird das Sample ausgelöst. Wenn Sie [Shift] gedrückt halten und auf das Symbol klicken, wird die Wiedergabe des Samples gestoppt und die Abspielmarkierung an die Startposition des Samples zurückgesetzt.

Über das Advanced-Panel unten im Remix Deck können Sie die Einstellungen der Sample-Zellen ändern. Sollte das Advanced-Panel einmal nicht sichtbar sein, doppelklicken Sie auf den oberen Rand des Decks, bis das Advanced-Panel sichtbar wird. Eine Beschreibung der Parameter der Sample-Zellen finden Sie weiter unten im Kapitel "Das Advanced-Panel".

(**6**) **Slot-Parameter**: Jeder Sample Slot im Remix Deck verfügt über eine Reihe von Parametern. Wenn Sie den Mauszeiger über den Sample Slot halten, werden die entsprechenden Buttons sichtbar.



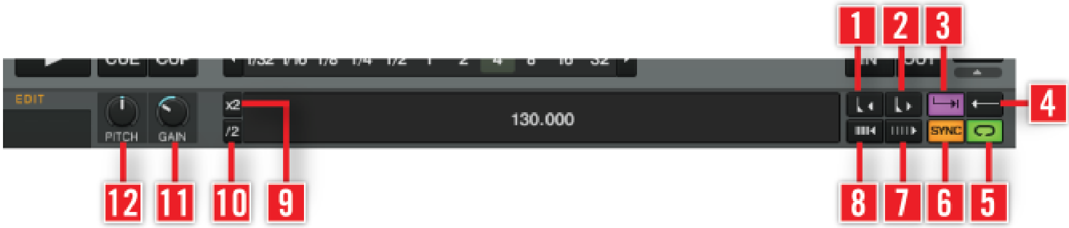
Die Slot-Parameter-Buttons über dem Slot Player bei darüber gehaltenem Mauszeiger.

- **Keylock** (**Notensymbol**): Trennt die Tonhöhe der Wiedergabe von der Geschwindigkeit der Wiedergabe. Diese Funktion muss aktiviert sein, damit sich der PITCH-Drehregler im Advanced-Panel auf die Sample-Zelle auswirkt. Andernfalls ist die Tonhöhe einer Sample-Zelle direkt mit dem Tempo des Remix Decks verbunden.
- **FX**: Leitet den Sample Slot durch eine/mehrere FX-Einheit(en), die aktuell dem Kanal des Remix Decks im Mixer zugewiesen ist/sind.
- **Monitor** (**Kopfhörersymbol**): Leitet den Sample Slot durch den Monitor-Ausgang des Mixers (der über Kopfhörer gehört werden kann).
- **Punch-Modus** (**Pfeil-Symbol**): Wenn ein Sample, egal ob im One-Shot- oder im Loop-Modus, in einem Sample Slot getriggert wird, ist die Position des Samples im internen Taktzähler des Remix Decks festgelegt. Das merken Sie besonders bei One-Shot-Samples, weil Sie das Sample triggern können, es abspielen lassen, dann das Deck zur ursprünglichen Position des Samples zurückspulen und es erneut dort abspielen können. Da in einem Sample Slot nur ein Sample zur Zeit abgespielt werden kann, wird durch Triggern eines neuen One-Shot-Samples das vorherige Sample aus dem internen Taktzähler des Decks entfernt und das neue Sample an die aktuelle Wiedergabeposition gesetzt.
Diese Verhaltensweise ändert sich jedoch, wenn der Punch-Modus aktiviert ist. **Bei aktiviertem Punch-Modus** wird jedes von Ihnen getriggerte Sample an der gleichen Position wie das vorherige Sample im internen Taktzähler des Decks abgelegt. Das bedeutet, dass Sie

ein One-Shot-Sample triggern können, es abspielen lassen, ein anderes One-Shot-Sample im gleichen Sample Slot triggern, dann das Deck zur ursprünglichen Position des ersten Samples zurückspulen und Sie stattdessen das neue Sample dort vorfinden.
Darüber hinaus ist der Punch-Modus bei der Verwendung von Loops vorteilhaft, weil dadurch die musikalischen Phrasen gleichbleiben, wenn zwischen Loops hin- und hergewechselt wird. Wie auch mit One-Shots wird, wenn Sie bei aktiviertem Punch-Modus ein Loop triggern, der Loop zurück an die Position des vorigen Loops gesetzt. Da Loops sich endlos in die Zukunft und die Vergangenheit des internen Taktzählers des Decks wiederholen, hören Sie das neue Sample an Ihrer derzeitigen Wiedergabeposition spielen, aber das Loop wird an der richtigen Position abgespielt, als wäre es wieder an der Position des ersten Loops abgespielt worden.

Das Advanced-Panel

Jede Sample-Zelle hat eine Reihe individueller Parameter, zu denen Sie über das Advanced-Panel des Remix Decks gelangen. Sollte das Advanced-Panel einmal nicht sichtbar sein, doppelklicken Sie auf den oberen Rand des Decks, bis das Advanced-Panel sichtbar wird.



Das Advanced-Panel unten an einem Remix Deck.

(**1**) **Grid nach links bewegen**: Bewegt das Beatgrid der Sample-Zelle nach links.

(**2**) **Grid nach rechts bewegen**: Bewegt das Beatgrid der Sample-Zelle nach rechts.

(**3**) **Trigger Type**: Ist diese Funktion aktiviert (**Latch**-Modus) wird ein Sample nach Loslassen der Maustaste weiter abgespielt; entweder bis das Abspiel-Ende des Samples erreicht ist (für Samples im One-Shot-Modus) oder bis das Sample auf eine andere Weise gestoppt wird (etwa durch Auslösen eines neuen Samples in demselben Slot).

Das andere Abspielverhalten ist der **Gate**-Modus, wobei ein Sample nur so lange abgespielt wird, wie Sie die Maustaste gedrückt halten. Die Wiedergabe des Samples stoppt, sobald Sie die Maustaste loslassen.

Beachten Sie, dass beide Modi zusätzlich dem Quantisierungssystem unterliegen; ist die Quantisierung aktiviert, muss ein Sample im Gate-Modus so lange gedrückt gehalten werden, bis das Quantisierungsintervall erreicht ist, erst dann kann es abgespielt werden. Ebenso wird das Sample nach Loslassen der Maustaste so lange abgespielt, bis das nächste Quantisierungsintervall erreicht ist, erst dann hört es auf zu spielen

(**4**) **Umgekehrte Wiedergabe** (**Reverse Playback**): Aktiviert die umgekehrte Wiedergabe für die aktuell im Slot Player wiedergegebene Sample-Zelle.

(**5**) **Play Type**: Diese Einstellung legt fest, ob ein Sample stoppt, nachdem sein Ende erreicht ist, oder in einer Endlosschleife wiedergegeben wird. Im **One-Shot**-Modus (Pfeil-Symbol) stoppt ein Sample, nachdem sein Ende erreicht ist. Im **Loop**-Modus (Ellipse-Symbol) springt das Sample, nachdem sein Ende erreicht ist, automatisch wieder an seinen Anfang und wird ununterbrochen weiter abgespielt.

(**6**) **Sync Type**: Diese Einstellung legt fest, ob das Sample synchron mit dem Tempo des Remix Decks laufen soll oder nicht. Wenn SYNC aktiviert ist, entsprechen die BPM des Samples den BPM des Remix Decks. Wenn SYNC deaktiviert ist, wird das Sample in seiner Original-Geschwindigkeit wiedergegeben.

(**7**) **BPM Decrease**: Dieser Button verändert den BPM-Wert eines Samples. Als Ergebnis wird das Beatgrid gestreckt.

(**8**) **BPM Increase**: Dieser Button verändert den BPM-Wert eines Samples. Als Ergebnis wird das Beatgrid gestaucht.

(**9**) x2: Verdoppelt das Tempo des Samples.

(**10**) /2: Halbiert das Tempo des Samples.

(**11**) GAIN: Jede Zelle im Sample-Gitter hat ihren eigenen Gain-Wert. Klicken Sie auf den Namen des Samples, das Sie bearbeiten möchten, um es anzuwählen, und verändern Sie anschließend mit dem GAIN-Drehregler den Gain-Wert.

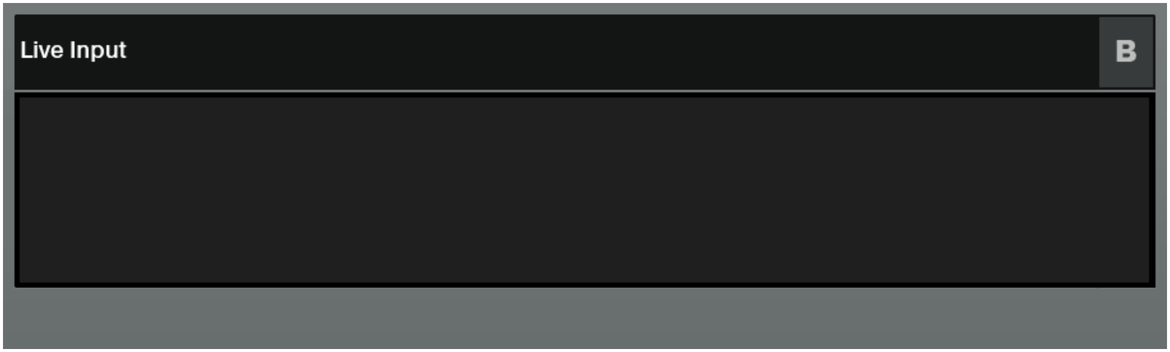
(**12**) PITCH: Jede Zelle im Sample-Gitter hat ihren eigenen Tonhöhen-Wert (Pitch). Klicken Sie zum Anwählen des Samples, das Sie bearbeiten möchten, auf dessen Namen, und verändern Sie anschließend mit dem PITCH-Drehregler den Tonhöhen-Wert. Die Tonhöhe eines Samples kann nur verändert werden, wenn die Keylock-Funktion für den Slot aktiviert ist. Ist Keylock

deaktiviert, ist die Tonhöhe des Samples direkt mit der Wiedergabegeschwindigkeit des Decks verbunden (verändern Sie das Tempo verändert sich auch die Tonhöhe) und die KEY-Funktion wirkt sich nicht auf das Sample aus.



Ein Tutorial, das sich mit der Verwendung von Remix Decks beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix.

6.1.3 Live Input



Ein Live-Input-Deck.

Wenn ein Deck in den Live-Input-Modus geschaltet wird, können Sie es dazu nutzen, externen Quellen, wie Plattenspieler oder Mikrofone in TRAKTOR einzuschleifen. Sie können dadurch die Effekte von TRAKTOR für die eingehenden Signale der externen Quellen nutzen.

6.2 Tracks / Remix Sets laden

Um einen Track / ein Remix Set in ein Deck zu laden, nutzen Sie eine der folgenden Methoden:

- **Drag-and-Drop**: Ziehen Sie einen Track / ein Remix Set mit der Maus aus der Browser-Liste in das gewünschte Deck.
- **Rechtsklick**: Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einen Track / ein Remix Set aus und wählen Sie *Load into Track Deck A/B/C/D* oder *Load into Remix Deck A/B/C/D*.

- **Computertastatur**: Wählen Sie einen Track / ein Remix Set mit den Auf-/Ab-Pfeiltasten in der Browser-Liste aus. Drücken Sie [Ctrl]+[Pfeil Links], um den ausgewählten Track / das ausgewählte Remix Set in Deck A zu laden und [Ctrl]+[Pfeil Rechts] für Deck B.
- **MIDI-Befehl**: Verwenden Sie einen MIDI-Befehl, um Tracks / Remix Sets in die Decks zu laden. Diese müssen zunächst Ihrem Keyboard oder MIDI-Controller zugewiesen werden. Weitere Informationen zu diesem Vorgang erhalten Sie in Kapitel ↑11.2, MIDI-Zuweisungen.

6.3 Deck-Kopfzeile (Heading)

In der Deck-Kopfzeile werden Informationen über den geladenen Track / das geladene Remix Set angezeigt und Sie können hier das Deck-Flavor, den Wiedergabemodus und das Deck-Layout auswählen – zusätzlich können Sie auch Audio-Dateien von einem Deck in das andere ziehen.



Die Kopfzeile von Track Deck B.

6.3.1 Deck-Fokus

Jedes Deck ist mit einem Buchstaben versehen A, B, C, D. TRAKTOR hebt das Deck hervor, das aktuell ausgewählt wurde und auf den der Fokus gerichtet ist.

6.3.2 Deck Flavor

Klicken Sie auf den Deck-Buchstaben, um das Deck Flavor zu ändern (Track Deck, Remix Deck oder Live Input). Alternativ können Sie dies auch unter *Preferences > Decks Layout > Deck Flavor* vornehmen.

6.3.3 Wiedergabemodi

► Klicken Sie auf den Deck-Buchstaben, um das Kontextmenü mit den Wiedergabemodi anzuzeigen. Sie können hier zwischen dem *Internal Playback* (interne Wiedergabe) oder *Scratch Control* (Timecode-Steuerung) auswählen. Im *Internal-Playback*-Modus zeigt das Track Deck die Play-, CUE- und CUP-Buttons im Transportbereich des Decks an. Im Scratch-Control-Modus werden die CUE- und CUP-Buttons durch Relativ-Modus- und Absolut-Modus-Symbole ersetzt, die für die Timecode-Steuerung relevant sind. Im Scratch-Control-Modus werden Timecode-Signale zur Steuerung von TRAKTOR eingesetzt.

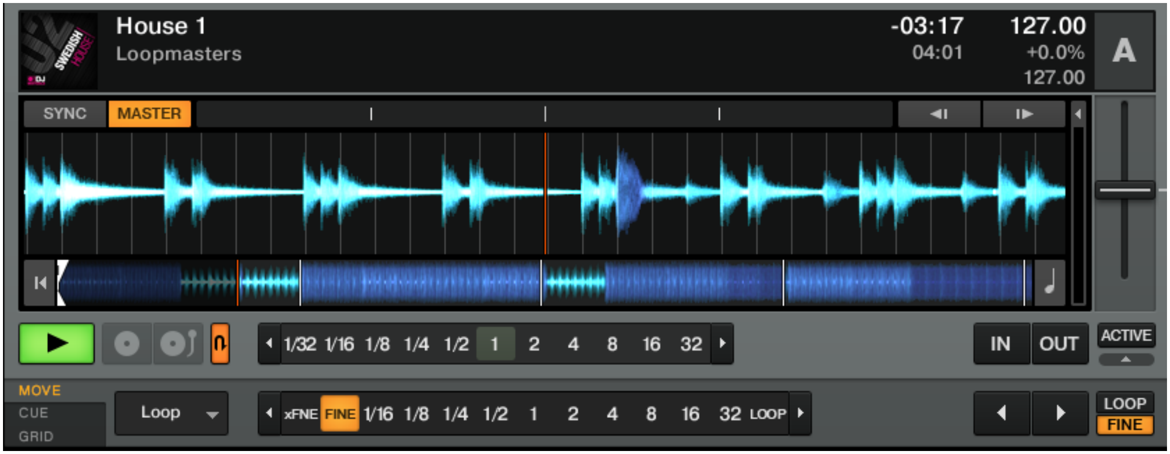
Weitere Informationen über Scratch Control erhalten Sie in Kapitel ↑12, Einrichten von TRAKTOR SCRATCH.

Spezifische Informationen über die Wiedergabemodi (Absolut, Relativ und Internal) finden Sie in Kapitel ↑12.6, Wiedergabemodi.

Zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten bezüglich Scratch Control finden Sie in *Preferences* > *Timecode Setup*.

6.3.4 Flux-Modus

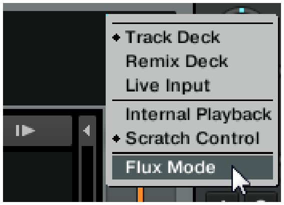
Im Flux-Modus können Sie auf Cue-Punkte und Loops springen, ohne die Track-Phrasierung zu verlieren. Es handelt sich dabei um eine Funktion, die sich der Zeitleiste bewusst ist und daher die Wiedergabeposition des Tracks nach der Interaktion mit TRAKTORs Transport-Bedienelementen sofort wieder an die Stelle zurücksetzt, an der der Track *gewesen wäre*, wenn Sie die Aktion nicht ausgeführt hätten. Anders ausgedrückt ist es wie ein zweiter, virtueller Wiedergabekopf, der im Song weiterläuft, während Traktor loopt oder auf einen Cue-Punkt springt. Wenn Sie den Loop (oder Cue-Punkt) wieder verlassen — indem Sie den entsprechenden Cue-/Sample-Trigger-Button (1 - 4) wieder loslassen — wird die Wiedergabe an der besagten Position wieder aufgenommen. Je länger Sie loopen, desto weiter schreitet die virtuelle Wiedergabeposition voran und der Sprung nach vorne beim loslassen des Cue-/Sample-Trigger-Buttons fällt entsprechend weiter aus. Die virtuelle Zeitleiste des Flux-Modus wird in der Wellenform-Anzeige durch eine grüne Wiedergabe-Markierung angezeigt. Zusätzlich blinkt eine Flux-Modus-Anzeige in der Kopfzeile des Decks.



Während der Track ausgehend von einem gespeicherten Cue-Punkt läuft, wird die virtuelle Zeitleiste mit dem zusätzlichen, grünen Playhead angezeigt und die Flux-Modus-Anzeige blinkt in der Kopfzeile des Decks.

So aktivieren Sie den Flux-Modus:

► Klicken Sie auf den Deck-Buchstaben und wählen Sie *Flux Mode* unten von der Liste.



6.3.5 Deck Layout

Wenn Sie mit **Full** oder **Advanced** Decks arbeiten, sehen Sie in der Kopfzeile des Decks Informationen über den geladenen Track / das geladenen Remix Set, die Phasenanzeige (Phase Meter), das Tempo sowie ein Cover-Bild. Sie können die angezeigten Informationen unter *Preferences> Decks > Deck Heading* an Ihre Bedürfnisse anpassen.

Mit einem Doppelklick auf den oberen Rand eines Decks verändern Sie das Deck Layout. Jeder Doppelklick schaltet zwischen den verschiedenen Deck-Layouts **Micro**, **Small**, **Essential**, **Full** oder **Advanced** um.

In ME 2 werden keine Informationen in der Kopfzeile des Decks angezeigt.

6.3.6 TRAKTOR-Informer: Deck-Header-Warnhinweise

TRAKTOR zeigt Ihnen im Deck-Header Deck-bezogene Warnhinweise an. Diese Warnhinweise leuchten in spezifischen Signalfarben auf. Es gibt einfache Warnhinweise (Signalfarbe Orange) und kritische Warnhinweise (Signalfarbe Rot). Dabei werden nicht nur die Hinweise selbst angezeigt, sondern auch mögliche Problemlösungen. Im Folgenden einige Beispiele:

- Normale Warnhinweise: Deck Locked>Stop deck to load new track (Deck gesperrt>Stoppen Sie das Deck, um einen neuen Track zu laden)



- Kritische Warnhinweise: Right channel missing>Check cable connections (Rechter Kanal fehlt>Prüfen Sie die Kabel)



Sollten mehrere Warnhinweise auf einmal notwendig werden, so werden im Deck-Header stets die Hinweise mit der höchsten Priorität angezeigt (kritische Warnhinweise). Weitere Informationen zur Deaktivierung dieser Warnhinweise erhalten Sie in ↑13.13, Global Settings (globale Einstellungen).

6.3.7 Audio Drag-and-Drop in einem Deck

- Wenn ein Track / Remix Set in ein Deck geladen wurde, können Sie diesen/dieses in ein anderes Deck kopieren, indem Sie auf die Kopfzeile des Decks klicken, die Maustaste gedrückt halten und den Track in einem anderen Deck ablegen. Dieser Vorgang kann während der Wiedergabe eines Tracks / Remix Sets erfolgen.

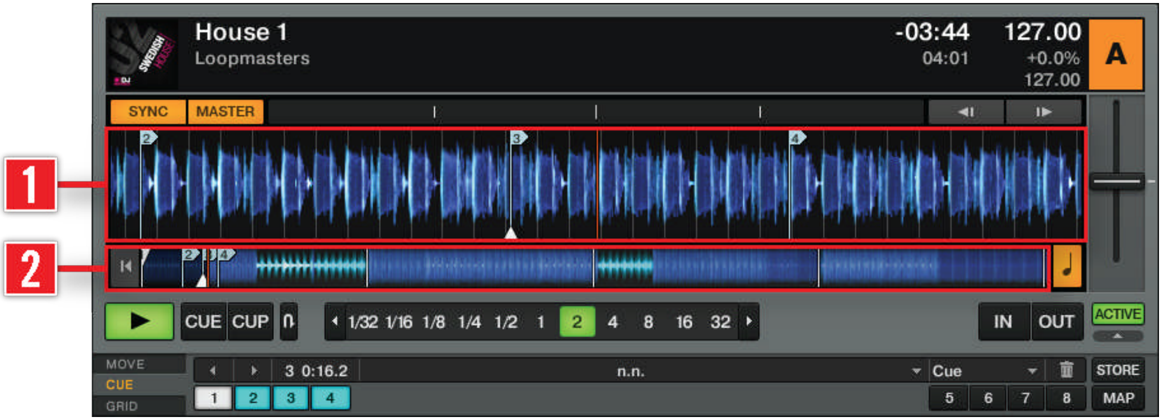
- Außerdem können Sie einen Track per Drag-and-Drop aus einem Track Deck rausgreifen und in den Sample Slot eines Remix Decks ablegen:
    - Wenn sich die aktuelle Wiedergabeposition innerhalb eines aktivierten Loops befindet, ist das Sample eine Kopie des Loops und die Wiedergabeposition des Sample Slots spiegelt die Wiedergabeposition des Loops wieder.
    - Wenn sich die aktuelle Wiedergabeposition außerhalb eines aktivierten Loops befindet, startet das Sample an der aktuellen Wiedergabeposition und dessen Länge wird durch die aktuell gewählte Loop-Länge bestimmt (diese wird im Loop-Längen-Display angezeigt).

> Wenn Sie ein Sample aus einem geladenen Track importieren, wird das Sample nach dreimaliger Wiedergabe in einem Mix automatisch zur späteren Wiederverwendung in der Track Collection gespeichert! Die Samples finden Sie zur erneuten Nutzung im Browser unter "All Samples".

> Durch das Ziehen von Audiomaterial in Sample-Speicherplätze lassen sich komplexe Mixe im Handumdrehen erzeugen. Wenn Sie diese kurzen Samples mit den Effekten *Filter LFO* und *Gater* versehen, können Sie damit sehr interessante, temposynchrone Synthesizer-Effekte für Ihre Mixe erzeugen. Denken Sie daran den Snap- (S) und Quantize- (Q) Modus im Master-Panel zu aktivieren, um einen tempo-fixierten Mix erzeugen zu können!

Ein Tutorial, das sich mit der Verwendung von Remix Decks beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix.

6.4 Wellenformanzeige und Stripe-Ansicht



Track Deck — Wellenform- und Stripe-Ansicht.

Die **Wellenformanzeige** (**1**) und die **Stripe-Ansicht** (**2**) sind optische Darstellungen des geladenen Tracks. Die Wellenform wird sofort angezeigt, der Stripe erst, wenn der Track analysiert wurde. Wenn ein Track analysiert wurde, wird der Stripe sofort angezeigt. Weitere Informationen über das Analysieren von Tracks erhalten Sie in Kapitel ↑5.10.2, Analyse.

(**1**) **Wellenformanzeige**: Die Wellenformanzeige bietet eine detaillierte Übersicht über den geladenen Track und seine Transienten.

- Die Wellenformanzeige wird ausschließlich in den Deck-Layouts **Essential**, **Full** und **Advanced** angezeigt. Sie wird bei den Deck-Layouts **Micro** oder **Small** nicht angezeigt. Um das Deck-Layout zu ändern führen Sie einen Doppelklick auf die Kopfzeile des Decks aus oder öffnen Sie den Bereich *Preferences* > *Decks Layout* > *Deck Layout*.
- Die Wellenformanzeige besitzt farbcodierte Transienten; helle Farben stehen für hohe Frequenzen und dunkle zeigen tiefe Frequenzen an.
- Sie können die Darstellung vergrößern- und verkleinern, indem Sie auf die + und - Buttons neben der Wellenform klicken. Um die Zoomstufe zurückzusetzen klicken Sie auf das = Symbol.

- Die Wellenformanzeige bietet Ihnen nützliche Informationen für BeatJumps, Cue-Punkte, Loops und Taktmarkierungen. Vergrößern Sie die Wellenformdarstellung, um die Markierungen genau setzen zu können.
- Die Wellenformanzeige und Stripe-Ansicht verwenden den gleichen Farbmodus (Color Scheme). Vier Farbmodi stehen zur Auswahl: **Ultraviolet**, **Infrared**, **X-Ray** und **Spectrum**. Wählen Sie einen Farbmodus unter *Preferences > Decks > Miscellaneous > Color Mode* aus.
- Das Verhalten des Ziehens der Wellenform mit der Maus hängt davon ab, welcher Mouse-Control-Modus ausgewählt wurde. Es gibt zwei verfügbare Mouse-Control-Modi: **Vinyl** und **Snap**. Sie können diese unter *Preferences > Transport > Mouse Control* auswählen. Weitere Informationen über den Mouse-Transport-Modus finden Sie in Kapitel ↑13.8, Transport. Einen grundsätzlichen Überblick über die Mouse-Modi erhalten Sie in Kapitel ↑10, Maussteuerung für Fader und Drehregler.

(**2**) **Stripe-Ansicht**: Die Stripe-Ansicht gibt Ihnen einen Überblick über den gesamten Track. Er zeigt außerdem die Abspielposition an, sowie alle Cue-Punkte und Loops.

- Die Stripe-Ansicht steht in allen Deck-Layouts zur Verfügung.
- Die Stripe-Ansicht bietet Ihnen nützliche Informationen für BeatJumps, Cue-Punkte, Loops und Taktmarkierungen.
- Die Stripe-Anzeige blinkt rot, wenn die voreingestellte Track End Warning Time erreicht wird. Sie können unter *Preferences > Decks > Miscellaneous* einstellen, ab welchem Zeitpunkt diese Meldung erscheint.
- Das Klickverhalten innerhalb der Stripe-Anzeige ist abhängig davon, ob der Snap- (S) und Quantize- (Q) Modus aktiviert wurde. Snap und Quantize können im Master-Panel in der Global-Sektion aktiviert werden und erlauben synchrone BeatJumps (Taktsprünge) und Effekte. Weitere Informationen über das Master-Panel erhalten Sie in Kapitel ↑9.2.1, Master-Panel.

> ⚠ In ME 2 ist die Stripe-Ansicht auf den Track-Deck-Modus begrenzt.

6.5 Transport-Steuerungen



Track Deck — Transport-Steuerungen.

Die Transport-Steuerungen sind die wichtigsten Bedienelemente, um Tracks im internen Modus wiederzugeben.

Play (Starttaste): Klicken Sie auf Play/Pause, um die Wiedergabe zu starten bzw. zu stoppen.

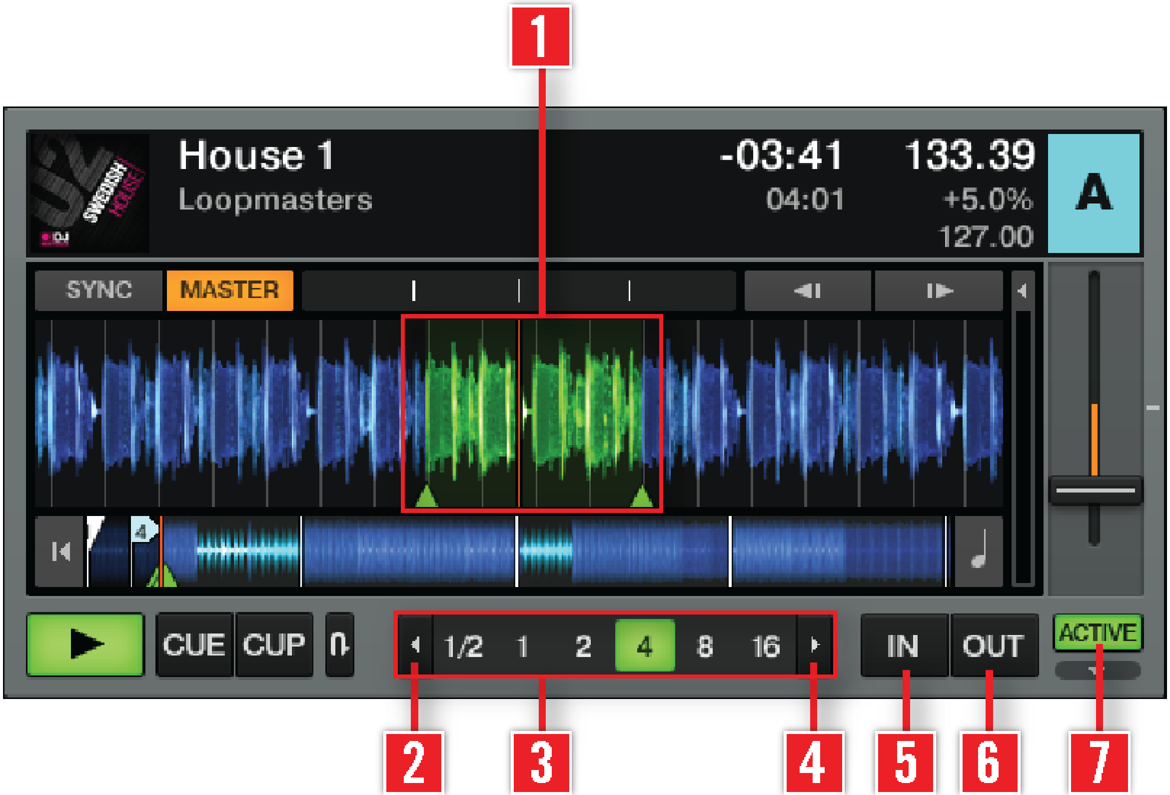
CUE : Dieser Button hat abhängig vom Wiedergabe-Zustand des Tracks mehrere Funktionen.

- Klicken Sie in einem pausierten Deck an der aktuellen Wiedergabeposition auf CUE, um einen temporären Cue-Punkt zu setzen. Im Snap-Modus springt der Cue-Punkt automatisch auf den Taktschlag, der am nächsten an der Abspielposition liegt.
- Wenn der Track pausiert ist und sich an der Position des temporären Cue-Punkts befindet, können Sie den Cue-Punkt vorhören, in dem Sie mit der Maus auf den CUE-Button klicken und diese gedrückt halten. Lassen Sie den CUE-Button wieder los, um zum temporären Cue-Punkt zurückzukehren.
- Wenn Sie während der Wiedergabe auf CUE klicken, springt die aktuelle Wiedergabeposition auf den zuvor gesetzten temporären Cue-Punkt zurück und stoppt die Wiedergabe an dieser Stelle.

CUP (Cue/Play) : Der CUP-Button verhält sich ähnlich wie der CUE-Button, er stoppt die Wiedergabe aber nur so lange wie der Button gedrückt wird.

- Bei einem gestoppten Deck wird durch Klicken auf CUP ein neuer, temporärer Cue-Punkt gesetzt und die Wiedergabe erfolgt nach dem Loslassen des Buttons ab dieser Stelle.
- Wenn Sie während der Wiedergabe auf CUP klicken, springt die Wiedergabe auf den zuvor gesetzten temporären Cue-Punkt zurück und stoppt die Wiedergabe an dieser Stelle. Lassen Sie diesen Button wieder los, um die Wiedergabe fortzusetzen.
- **Flux**: Bei aktiviertem Flux-Modus ist der Flux-Button orange hinterlegt.

6.6 Loop-Steuerungen



Track-Deck — Loop-Steuerungen.

Die Bedienelemente für Loops bieten Ihnen alle Funktionen, die Sie zum kreativen Gebrauch von Loops in Ihrem Mix benötigen.

Automatische Loops :

- Klicken Sie auf einen Wert in der **Loop-Längenanzeige** (**3**), um einen Loop dieser Länge zu setzen. Die Werte entsprechen der Loop-Länge in Beats.

- Nach der Auswahl einer Loop-Länge leuchtet der entsprechende Button und die **ACTIVE-Button** (**7**) grün. Wenn sie nicht aktiviert sind, erscheinen diese beiden Buttons grau.
- Ein aktivierter **Loop** (**1**) wird grün in der Wellenformanzeige dargestellt.
- Um den Loop zu verlassen, klicken Sie entweder wieder auf den entsprechenden Wert für die Loop-Länge oder auf den **ACTIVE-Button** (**7**).
- Um die Länge eines aktiven Loops zu ändern, klicken Sie auf eine andere Längentaste in der **Loop-Längenanzeige** (**3**).
- Klicken Sie auf die **Pfeiltasten** (**2** oder **4**) am Ende der **Loop-Längenanzeige** (**3**), um höhere oder niedrigere Werte zu erhalten. Die Pfeiltasten blinken, wenn die gewählte Loop-Länge außerhalb des sichtbaren Bereichs liegt.

Manuelle Loops:

- Klicken Sie auf den **Loop-In-Button** (**5**), um den Startpunkt eines Loops zu setzen.
- Klicken Sie auf den **Loop-Out-Button** (**6**), um den Endpunkt eines Loops zu setzen. Der Track wird zwischen diesen beiden Punkten geloopt (wiederholt) und der ACTIVE-Button leuchtet.
- Klicken Sie auf den leuchtenden **ACTIVE-Button** (**7**), um den Loop zu verlassen.

> Denken Sie daran den Snap- (S) und Quantize- (Q) Modus im Master-Panel zu aktivieren, um einen nahtlosen Loop zu erhalten.

6.7 Tempo-Steuerungen

TRAKTOR verfügt über einen Tempo-Fader mit einstellbarem Wertebereich, Tempo-Bend-Buttons und verschiedene, automatische Sync-Funktionen. Mit diesen Funktionen haben Sie mehr Kontrolle über Ihren Mix als jemals zuvor.

6.7.1 Manuelle Tempo-Steuerung



Tempo-Steuerungen.

(**1**) **Tempo Fader**: Sie können das Tempo eines Tracks beschleunigen oder abbremsen, indem Sie den Tempo Fader auf- oder abwärts bewegen. Der Tempo Fader in TRAKTOR hat die gleiche Funktion wie ein Pitch Fader eines Standard-DJ-Plattenspielers oder eines pitchbaren CD-Players.

- Um das Tempo schrittweise zu ändern, benutzen Sie die Buttons + und -, die sichtbar werden, wenn Sie den Mauszeiger über dem Tempo Fader platzieren.
- Sie können alternativ auch das Mausrad benutzen, um den Tempo Fader schrittweise auf- oder ab zu bewegen.
- Die Schrittgröße der + und - Buttons und des Mausrades werden bestimmt, indem Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf den + oder - Button ausführen und eine der verfügbaren Optionen wählen.

(**2**) **Tempo-Bend-Buttons**: Die Tempo-Bend-Buttons werden benötigt, wenn zwei Tracks dasselbe Tempo haben, aber ihre Phase verschoben ist. Dies entspricht dem Anfassen einer Schallplatte oder einem Jog-Wheel, um die Tracks vorsichtig abzubremsen oder zu beschleunigen, wenn sie auseinander laufen.

► Klicken Sie auf den Pfeil nach links, um den Track leicht abzubremsen und klicken Sie auf den Pfeil nach rechts, um ihn zu beschleunigen. Wenn Sie einen der beiden Buttons gedrückt halten, wird der Track so lange abgebremst oder beschleunigt wiedergegeben, bis die Taste wieder losgelassen wird.

6.7.2 Phasenanzeige (Phase Meter)

Die Phasenanzeige ist ein visuelles Hilfsmittel zur Synchronisierung von Tracks. Sie zeigt an, ob ein Track synchron läuft oder einen Taktversatz zum Master Deck oder der Master Clock aufweist. Stellen Sie sich die Phasenanzeige als ein Lineal mit der Länge 1 Beat vor; jedes Viertel auf dem Lineal steht für 1/4-Beat.

- Wenn die Phasen zweier Tracks synchron sind, bleibt die Anzeige in der Mittelstellung.



- Wenn die Phase eines Tracks rückwärts verschoben ist, erscheint links der Mittelmarkierung ein gelber Streifen. In diesem Beispiel läuft die Phase des Decks etwas mehr als ein Viertel-Beat hinter der Master Clock / dem Master-Deck:



- Wenn die Phase eines Tracks vorwärts verschoben ist, erscheint rechts neben der Mittelmarkierung ein gelber Streifen:



> Sie können die Phase manuell verschieben, indem Sie auf die Phasenanzeige klicken und die Maus bei gehaltener Taste nach links oder rechts ziehen. Das funktioniert auch mit dem Mausrad.

► Sie können die Phasenanzeige unter *Preferences* > *Decks* > *Deck Heading* > *Show Phase Meter* an oder ausschalten.

6.7.3 (Takt-) Beat-Synchronisation

Die automatische Takt-Synchronisierung ist eine zentrale Funktion von TRAKTOR. Sie funktioniert mit einem einzigen Mausklick.

Sync-Button : Mit dem SYNC-Button können Sie Tracks am schnellsten synchronisieren.

Klicken Sie auf SYNC, um das Tempo und die Phase des laufenden Tracks automatisch zum Master-Deck oder der Master Clock zu synchronisieren, falls kein Deck als Master-Deck eingesetzt wird.

Der SYNC-Button kann dauerhaft gedrückt bleiben. Wenn ein Deck momentan nicht synchronisiert werden kann, leuchtet der SYNC-Button nur schwach. Unter folgenden Umständen leuchtet der SYNC-Button nur schwach:

- Das ausgewählte Deck ist als Master-Deck definiert (eine Synchronisierung zu sich selbst ist nicht möglich).
- Die Loop-Länge ist kleiner als 1 Takt (eine Phasen-Synchronisierung ist nicht möglich).

Wenn diese Umstände beseitigt sind, weil Sie ein anderes Deck als Master definiert, die Loop-Länge vergrößert, den Loop deaktiviert, einen Track mit korrektem Beatgrid geladen, den Tempo-Fader-Bereich vergrößert oder einen Track gewählt haben, dessen Tempo näher an dem Tempo des anderen Tracks liegt, wird der SYNC-Button wieder voll aufleuchten und wie gewohnt funktionieren.

Es ist nicht möglich, SYNC zu aktivieren, wenn ein Track kein gültiges Beatgrid hat. Ein Track wird automatisch analysiert, wenn er zum ersten Mal in ein Deck geladen wird. Wenn Ihr Track kein Beatgrid besitzt oder ein nicht passendes Beatgrid hat, kann es vorkommen, dass Sie ein Beatgrid manuell setzen müssen. Siehe Kapitel ↑6.8.6, Beatgrid-Panel (GRID) für weitere Informationen.

Sync-Modi : Es gibt zwei unterschiedliche Methoden, um Tracks zu synchronisieren: **TempoSync** und **BeatSync**. Sie können den Sync-Modus an dieser Stelle auswählen: *Preferences > Transport > Sync Mode*.

- **TempoSync**: Bewirkt ausschließlich eine Temposynchronisation von Tracks. Die Phasen der Decks werden übereinandergelegt, wenn der SYNC-Button gedrückt wird und der Button leuchtet; er leuchtet nicht mehr, wenn die Phasen der Decks verschoben wurden. Die Geschwindigkeiten sind in diesen Modus weiterhin synchron.
- **BeatSync** : Bewirkt die Tempo- und Phasensynchronisation von Tracks. Die Phasen der Decks werden übereinandergelegt, wenn der SYNC-Button gedrückt wird. Der SYNC-Button leuchtet nicht mehr, wenn die Phasen der Tracks manuell verschoben werden (zum Beispiel beim Scratchen oder wenn ein Deck angehalten wird). TRAKTOR legt die Phasen der Tracks automatisch wieder übereinander, wenn die Decks in den normalen Betrieb zurück wechseln (zum Beispiel wenn Sie die Platte oder das Jog-Wheel wieder loslassen).

In ME 2 ist der Sync-Modus auf BeatSync begrenzt.

Dieses Konzept erlaubt es allen Anwendern (inklusive der TRAKTOR-SCRATCH-Anwender), die Tempoübereinstimmung der Tracks auch dann beizubehalten, wenn das Tempo von zwei oder mehreren Tracks gleichzeitig verändert wird und ihre Phasen gegeneinander verschoben wurden!

Master Deck:

- Das Master-Deck gibt das Tempo vor, zu dem die anderen Decks synchronisiert werden. Zwei unterschiedliche Master-Deck-Modi können im Master-Clock-Panel in der Global-Sektion ausgewählt werden.
  - Im **Auto-Modus** wählt TRAKTOR automatisch das Master-Deck aus, abhängig davon, welches Deck am längsten spielt.
  - Im **manuellen Modus** können Sie das Master-Deck ändern, indem Sie auf den MASTER-Button eines anderen Decks klicken.

Um zu verhindern, dass Remix-Decks zum Master-Deck werden, deaktivieren Sie die entsprechende Option im Transport-Bereich der Preferences. Weitere Informationen hierzu in Abschnitt ↑13.8, Transport.

Wenn Sie die Master Clock in den manuellen Modus schalten, muss auch das Master-Deck manuell ausgewählt werden, weil die Automatik dann nicht greift.

- Wenn im manuellen Modus kein Deck als Master-Deck ausgewählt wurde, gibt die Master Clock das Tempo vor.

Sync Start/Sync Lock: Wenn Sie einmal SYNC für ein Deck aktiviert haben, bleibt diese Funktion auch dann eingeschaltet, wenn Sie einen neuen Track laden. Das ist alles - vermutlich müssen Sie den SYNC-Button nie wieder drücken.

Es gibt verschiedene Gründe, warum es vorkommen kann, dass Tracks nicht miteinander synchronisiert werden können. Diese sind:

- Verwendung von nicht ganzzahligen Loop-Längen wie z.B. 1/16 - 1/2 (Master & Slave)
- Das synchronisierte Tempo liegt außerhalb des Bereiches der Pitch Fader (Master & Slave)

> Wenn Sie Tracks ohne Beatgrid spielen, bleibt der SYNC-Button nicht dauerhaft angeschaltet, um ungewollte Synchronisationssprünge zu vermeiden. In diesem Fall müssen Sie SYNC beim nächsten geladenen Titel manuell aktivieren.

Ein Tutorial, das sich mit der Taktsynchronisation beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.10, Synchronisation.

6.8 Das Advanced-Panel

Die Advanced-Panels bieten zusätzliche Funktionen zum Bearbeiten und Speichern von **Loops** und **Cue-Punkten**, für **Hotcues** und **BeatJump** sowie dem Vorbereiten von Tracks mit **Beatgrids**.

Im Micro-, Small- oder Essential-Modus können Sie die Advanced-Panels nicht öffnen. Sie müssen das Full- oder Advanced-Deck-Layout auswählen, indem Sie auf die Kopfzeile des Decks klicken oder den Bereich *Preferences* > *Decks Layout* > *Deck Layout* öffnen.

► Um die Advanced-Panels im Deck-Layout **Full** zu öffnen, klicken Sie auf den **Advanced-Öffnen/Schließen-Button** unterhalb der ACTIVE-Buttons.

► Um das Advanced-Panel immer anzuzeigen, wählen Sie das Deck-Layout **Advanced** unter *Preferences* > *Decks Layout* > *Deck Layout*.

Sie können dort eines der drei **Unterpanels** auswählen: MOVE, CUE und **GRID**.

6.8.1 BeatJump- und Loop-Move-Panel (MOVE-Panel)

Die Panels für BeatJump und Loop Move (MOVE) dienen der Bearbeitung von bereits erstellten Loops. Sie können die Loop-Punkte um eine definierte Anzahl von Takten durch den Track bewegen.

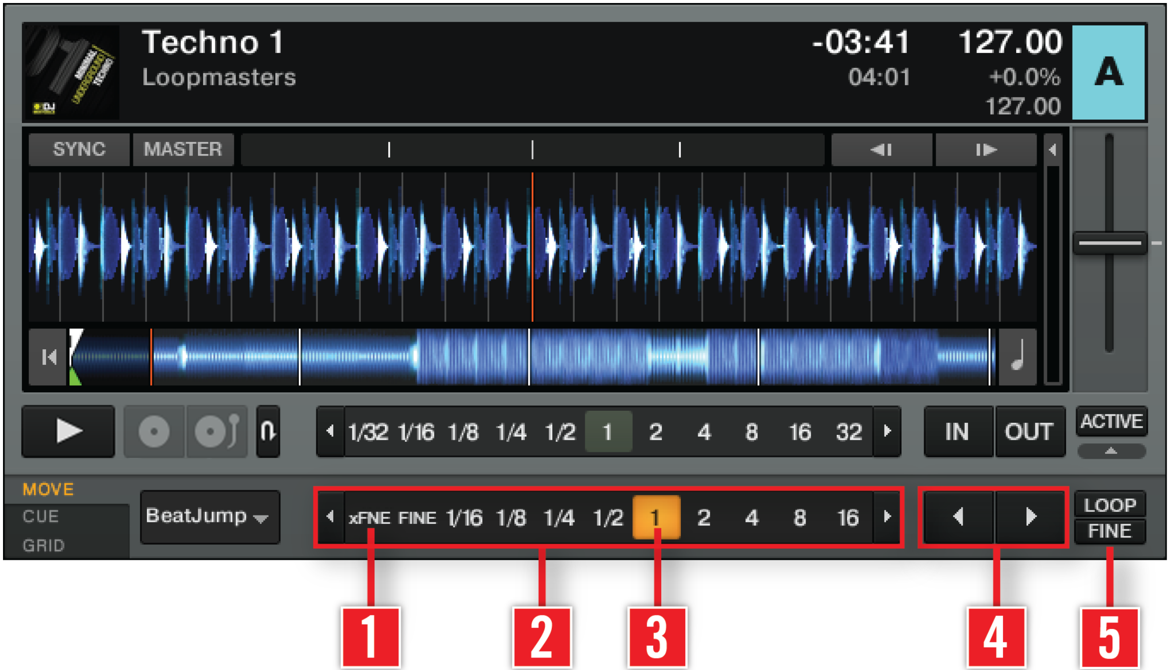
- Die vier verfügbaren Modi werden unten beschrieben. Verwenden Sie das Move-Modus-Menü, um den Modus auszuwählen.
- Die Amount- (Mengen-) Steuerung funktioniert in allen Modi. Nutzen Sie diesen um die Weite der Takt- oder Loop-Sprünge festzulegen. Der gelbe Pfeil unter einem Wert zeigt die ausgewählte Weite an. Mit den Pfeiltasten blättern Sie durch die vordefinierten Schrittweiten.

Das BeatJump- und Loop-Move-Panel steht unter LE 2 nicht zur Verfügung.

Denken Sie daran den Snap- (S) und Quantize- (Q) Modus im Master-Panel zu aktivieren, um nahtlose BeatJumps und MOVEs (Sprünge und Verschiebungen) zu erhalten.

Es folgt eine Erklärung der vier Optionen im **MOVE**-Panel:

Move — BeatJump



Move BeatJump Advanced-Panel.

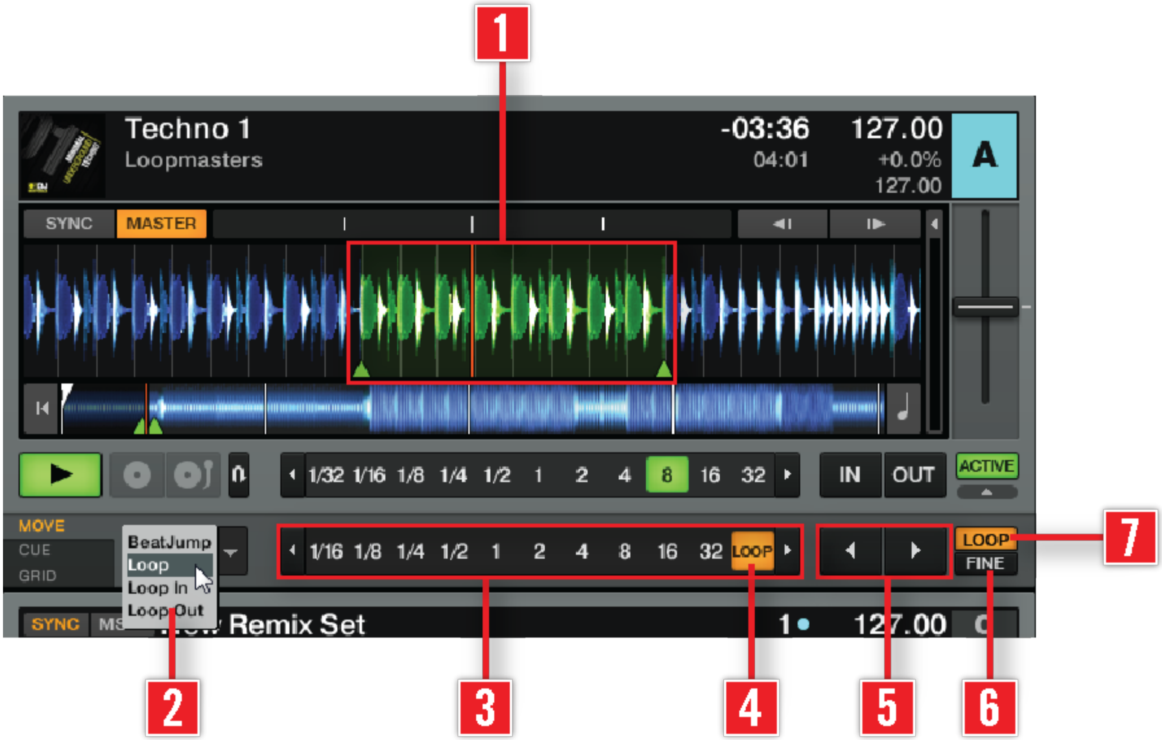
Dieser Move-Modus erlaubt das vorwärts und rückwärts Springen innerhalb eines Tracks.

► Mit der **Move-Mengesteuerung** (**2**) wählen Sie die Größe der Bewegung aus.

- Klicken Sie auf die **MOVE-Buttons** (**4**), um in der gewählten **MOVE-Weite** (**3**) vorwärts oder rückwärts zu springen.
- Bei aktiviertem **FINE-Button** (**5**) können Sie sehr präzise Sprünge durchführen. Die Präzision der BeatJumps wird durch die Aktivierung von **xFNE** (**1**) sogar noch erhöht.

> Weisen Sie die MOVE-Buttons einem MIDI-Controller zu, um die BeatJumps bequem auslösen zu können. Weitere Informationen über die Zuweisung von BeatJump-Steuerungen und dem TRAKTOR Controller Manager erhalten Sie in Kapitel ↑13.21, Analyse-Optionen.

Move — Loop



Move Loop-Modus Advanced-Panel.

In diesem Move-Modus können Sie den ganzen Loop verschieben. Ein **aktiver Loop** (**1**) leuchtet grün.

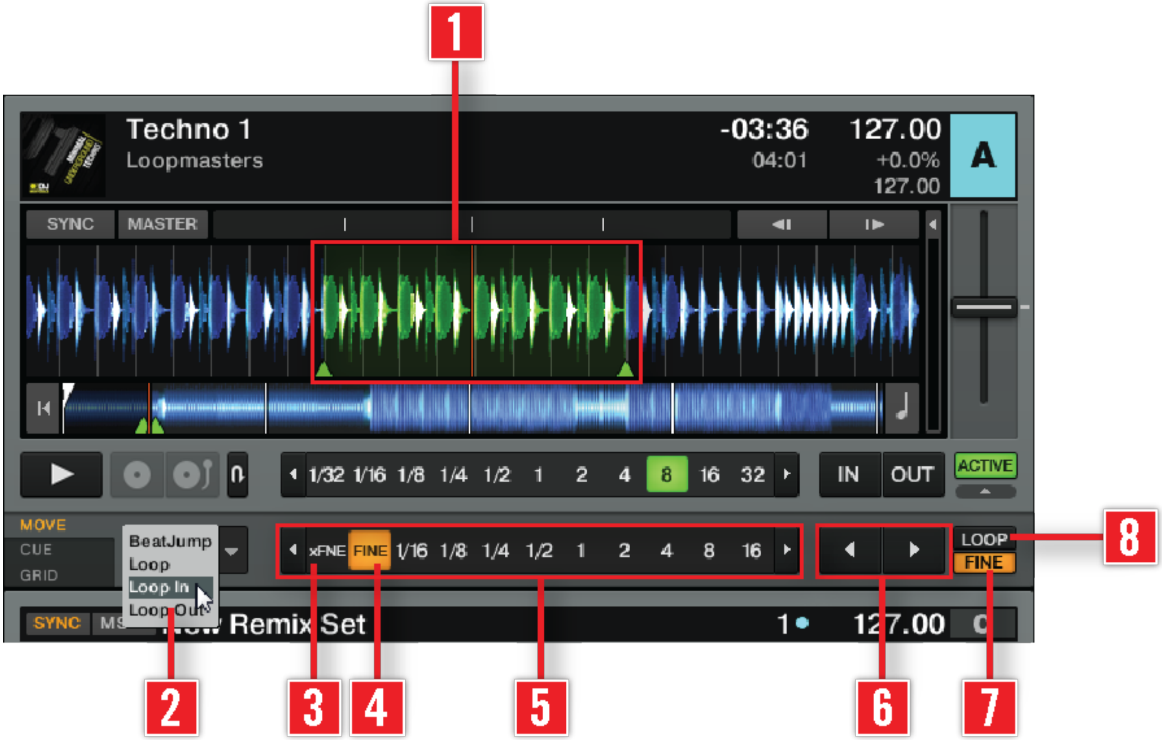
- ► Wählen Sie *Loop* aus dem **Move-Modus-Menü** (**2**).
- ► Mit der **Move-Mengesteuerung** (**3**) wählen Sie die Größe der Bewegung aus.
- ► Klicken Sie auf die **Move-Buttons** (**5**), um den gesamten Loop um die gewählte **MOVE-Größe** (**4**) zu verschieben.
- ► Wenn **LOOP** (**7**) aktiviert ist, wird der Loop um eine volle Loop-Länge verschoben. Wenn Sie auf den **LOOP**-Button (**7**) klicken, wechselt der **Move-Amount-Regler** (**3**) automatisch auf **LOOP** (**4**).
- ► Bei aktiviertem **FINE-Button** (**6**) können Sie den Loop um sehr kleine Einheiten verschieben. Die Präzision der Verschiebung wird durch die Aktivierung von **xFNE** sogar noch erhöht.

> Denken Sie daran den Snap- (S) und Quantize- (Q) Modus im Master-Panel zu aktivieren, um nahtlose Loop-Sprünge durchführen zu können.

> Wenn Sie einen Loop finden, der Ihnen gefällt, kopieren Sie diesen durch Klicken auf die Kopfzeile des Decks und ziehen Sie ihn auf einen freien Speicherplatz eines Remix Decks. Weitere Informationen über Remix Decks erhalten Sie in Kapitel ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix.

> In ME 2 gibt es keine Move-Loop-Funktion.

Move — Loop In



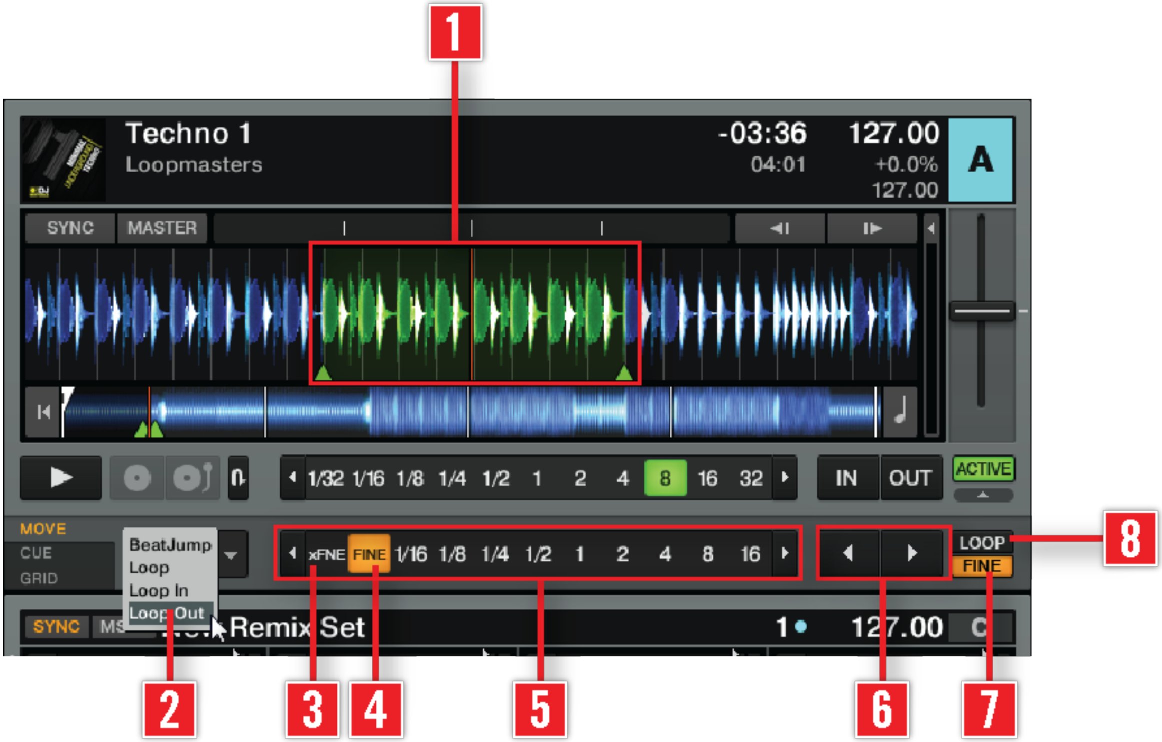
Move — Loop-In-Modus Advanced-Panel.

Dieser Move-Modus erlaubt das Verschieben des Loop-In-Punkts. Hiermit vergrößern oder verkleinern Sie die Loop-Länge um eine bestimmte Größe, indem Sie die MOVE-Forward- (vorwärts) oder Backward- (rückwärts) Buttons drücken. Ein **aktiver Loop** (**1**) leuchtet grün.

- Wählen Sie *Loop In* aus dem **Move-Modus-Menü** (**2**).
- Wählen Sie mit der **Move-Größensteuerung** (**5**) die gewünschte Größe aus.
- Verwenden Sie die **CUE-MOVE-Vorwärts/Rückwärts-Buttons** (**6**), um den Loop-In-Punkt um den gewählten Wert zu verschieben.
    - Wenn **LOOP** (**8**) aktiviert ist, wird bei Betätigung der **CUE-MOVE-vorwärts/rückwärts-Buttons** (**6**) die Loop-Länge halbiert oder verdoppelt.

- Bei aktiviertem **FINE-Button** (**7**) können Sie die **Loop-Länge** (**1**) durch Bewegen des Loop-In-Punktes sehr präzise ändern. Die **MOVE-Größensteuerung** (**5**) schaltet automatisch auf **FINE** (**4**). Klicken Sie auf **xFNE** (**3**), um noch genauer arbeiten zu können.

Move — Loop Out



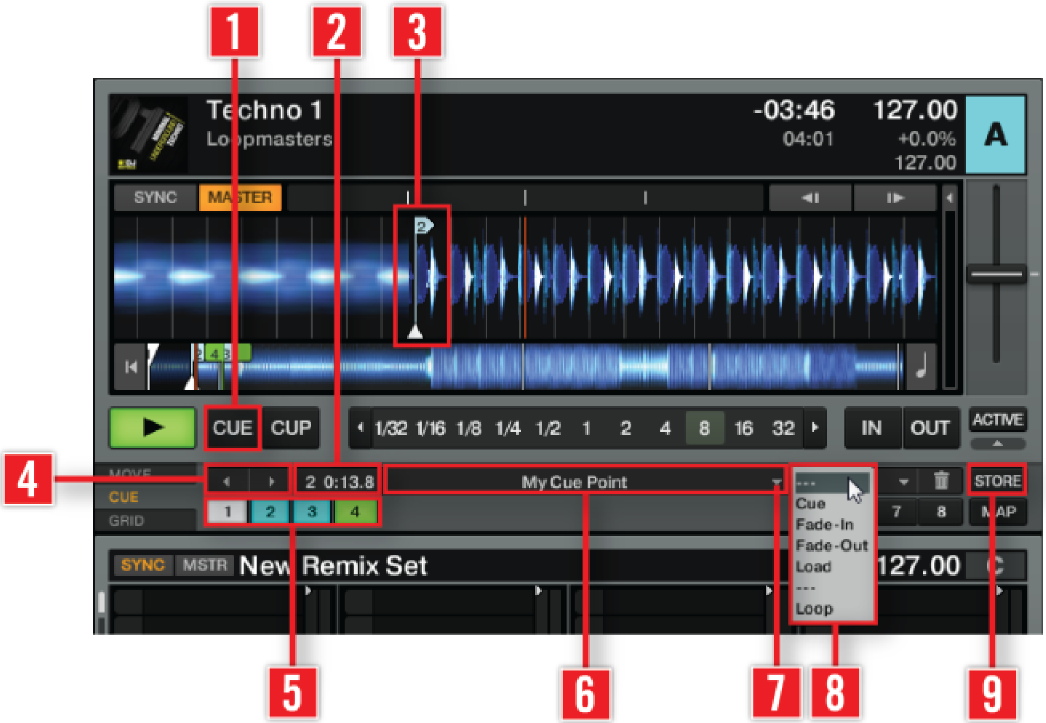
Move — Loop-Out-Modus Advanced-Panel.

Dieser Move-Modus erlaubt das Verschieben des Loop-**Out-Punkts**. Hiermit vergrößern oder verkleinern Sie die Loop-Länge um eine bestimmte Größe, indem Sie die MOVE-Forward- (vorwärts) oder Backward- (rückwärts) Buttons drücken. Ein **aktiver Loop** (**1**) leuchtet grün.

- Wählen Sie *Loop Out* aus dem **Move-Modus-Menü** (**2**).
- Wählen Sie eine Größe mit den **Mengensteuerung** aus (**5**).

- Verwenden Sie die **CUE-MOVE-Vorwärts/Rückwärts-Buttons** (**6**), um den Loop-Out-Punkt um dem gewählten Wert zu verschieben.
  - Wenn **LOOP** (**8**) aktiviert ist, wird bei Betätigung der **CUE-MOVE-vorwärts/rückwärts-Buttons** (**6**) die Loop-Länge halbiert oder verdoppelt.
  - Bei aktiviertem **FINE-Button** (**7**) können Sie die **Loop-Länge** (**1**) durch Bewegen des Loop-Out-Punktes sehr präzise ändern. Die **MOVE-Größensteuerung** (**5**) schaltet automatisch auf **FINE** (**4**). Klicken Sie auf **xFNE** (**3**), um noch genauer arbeiten zu können.

6.8.2 Cue-Punkt- und Loop-Management-Panel (CUE-Panel)



Cue-Punkt und Loop-Management.

Das Panel für die Cue-Punkte und Loop-Management-Panel gibt Ihnen die Möglichkeit, Cue-Punkte und Loops zu speichern. Mit gespeicherten Cue-Punkten können Sie bestimmte Positionen in Ihren Tracks markieren, z. B. das Einsetzen von Vocals, Instrumenten oder Breaks.

- Ein temporärer Cue-Punkt ist immer der Ausgangspunkt bei der Arbeit mit Cue-Punkten und für das Speichern von Loops.
- Sie können für jeden Track bis zu 32 Cue-Punkte und Loops speichern.

Im Micro-, Small- oder Essential-Modus können Sie die Advanced-Panels nicht öffnen. Bitte wählen Sie das Deck-Layout Advanced oder Full unter *Preferences > Decks Layout > Deck Layout*.

> Das Panel zur Verwaltung der Cue-Punkte und Loops ist in LE 2 nicht verfügbar.

Um einen Cue-Punkt zu speichern:

1. Setzen Sie einen temporären Cue-Punkt, indem Sie den **CUE-Button** (**1**) im Transport-Bereich verwenden (wenn Sie Scratch benutzen, müssen Sie das Deck kurzfristig auf Internen-Input-Modus stellen, um die **CUE-Buttons** anzuzeigen).
2. Klicken Sie auf **STORE** (**9**) (Speichern).
3. Sie können von einem gespeicherten Cue-Punkt zum nächsten springen, indem Sie die **Next/Previous-** (**4**) Cue-Punkt-Buttons benutzen.

→ Die **Cue-Positionsanzeige** (**5**) zeigt die Position eines gespeicherten Cue-Punktes im Track an.

> Sie können die aktuelle Position alternativ als Cue-Punkt speichern, indem Sie auf einen leeren Hotcue-Button drücken.

► Sie können einen **Cue-Punkt** (**3**) im **Cue-Namensfeld** (**6**) benennen. Klicken Sie auf das Namensfeld; der Name wird markiert und Sie können diesen umbenennen.

► Sie können direkt zu einem gespeicherten Cue-Punkt springen, indem Sie das **Kontextmenü** (**7**) neben der **Cue-Namensanzeige** (**6**) benutzen oder indem Sie die **Hotcue-Buttons** (**5**) verwenden.

► Sie können einem Cue-Punkt besondere Funktionen zuweisen, indem Sie seinen Typ in der **Cue-Typenauswahl** (**8**) verändern.

Die folgenden Cue-Punkt-Typen stehen im Kontextmenü zur Auswahl:

- *Cue* (Standard Cue-Punkt).
- *Fade-In* (Fade In Cue-Punkt)
- *Fade-Out* (Fade Out Cue-Punkt)
- *Load* (Load Cue-Punkt)
- *Grid* (Gridmarker)
- *Loop* (Loop-In-Punkt)

> Um einen Cue-Punkt sehr genau setzen zu können schieben Sie den Track exakt auf die rote Wiedergabeposition. Sollten Sie feststellen, dass der Cue-Punkt auf einen anderen Bereich als den ausgewählten springt wenn Sie STORE drücken, dann deaktivieren Sie Snap (S) im Master-Panel.

6.8.3 Cue-Punkt-Typen

In diesem Abschnitt finden Sie eine detaillierte Beschreibung der verschiedenen Cue-Punkten-Typen, die im Kontextmenü der Cue-Punkt-Auswahl zu finden sind. Jeder Cue-Punkt-Typ wird als farbige Markierung in der Wellenform und der Stripe-Ansicht dargestellt und auch die Cue-Punkte selbst sind eingefärbt.

Fade-In-/ Fade-Out-Cue-Punkte



Fade In-/ Fade Out-Cue-Punkte setzen.

Die Fade-In- und Fade-Out-Cue-Punkte werden benutzt, um die Wiedergabe zweier Tracks zu automatisieren. Damit dies funktioniert, müssen Sie einen Fade-In-Cue-Punkt in einem der beiden Tracks setzen und einen Fade-Out-Cue-Punkt in dem anderen. Fade-In- und Fade-Out-Cue-Punkt werden **orange** dargestellt. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Laden Sie einen Track in **Deck A**.
2. Spulen Sie zum Ende des Tracks.
3. Klicken Sie auf **CUE** (**1**), um an dieser Position einen temporären Cue-Punkt zu setzen.
4. Klicken Sie auf **STORE** (**4**), um den Cue-Punkt in einen gespeicherten Cue-Punkt zu verwandeln.
5. Klappen Sie das Kontextmenü **Cue-Typenauswahl** (**3**) auf und wählen Sie *Fade-Out* aus dem Menü.
6. Es erscheint ein oranger **Fade-Out-Cue-Punkt** (**2**) in der Wellenformanzeige und der Stripe-Ansicht.
7. Laden Sie einen Track in **Deck B**.
8. Speichern Sie einen **Cue-Punkt** am Anfang des Tracks, indem Sie auf **STORE** (**6**) klicken.
9. Klappen Sie das Kontextmenü **Cue-Typenauswahl** (**5**) auf und wählen Sie *Fade-In* aus dem Menü.
10. Es erscheint ein oranger **Fade-In-Cue-Punkt** (**7**) in der Wellenformanzeige und der Stripe-Ansicht.
11. Starten Sie die Wiedergabe des Tracks in **Deck A** kurz vor dem **Fade-Out-Cue-Punkt** (**2**).
12. Wenn der **Fade-Out-Cue-Punkt** (**2**) in **Deck A** die Abspielposition (vertikale rote Linie) überquert, startet die Wiedergabe in **Deck B** automatisch ab dem **Fade-In-Cue-Punkt** (**7**).

Hinweis:

- Sie müssen zunächst Activate Fade In & Out Markers unter *Preferences > Loading > Loading* aktivieren.
- Während ein Fade-Out-Cue-Punkt immer die Wiedergabe des nächsten Tracks anstößt, sind mit dem Fade-In-Cue-Punkt keine Aktionen verbunden.
- Wenn das gegenüberliegende Deck leer ist, wird keine weitere Aktion ausgelöst.
- Sie können die Fade-In- und Fade-Out-Cue-Punkte auch in Kombination mit dem Cruise-Modus verwenden.

Load (Load-Cue-Punkt)

Ein Load-Cue-Punkt veranlasst einen Track, automatisch zu diesem Punkt zu spulen, wenn er in ein Deck geladen wird. Das erspart Ihnen die Zeit, um manuell dorthin zu navigieren. Load-Cue-Punkte werden **gelb** dargestellt.

► Wenn Sie Load-Cue-Punkte benutzen wollen, aktivieren Sie die Option Initially cue to Load Marker unter *Preferences > Loading > Loading*.

Grid (Beatmarker)

Der Beatmarker setzt den Startpunkt für das Beatgrid. Er ist ein spezieller Cue-Punkt, von dem aus ein Raster mit gleichmäßigen Abständen erstellt wird. TRAKTOR nutzt dieses Raster, um die Tracks zu synchronisieren. Beatmarker werden in **weiß** dargestellt. Bitte lesen Sie das Kapitel ↑6.8.6, Beatgrid-Panel (GRID), um detaillierte Informationen über Beatmarker und Beatgrids zu erhalten.

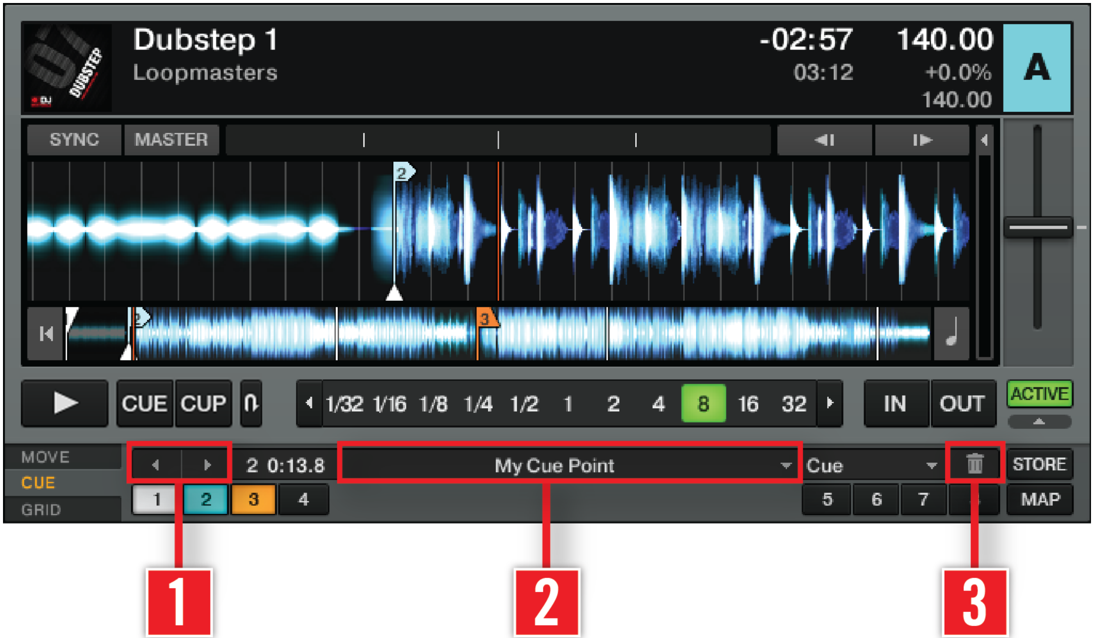
Loop (Loop-In-Punkt)

Loops werden genauso wie Cue-Punkte gespeichert. Loop-Marker werden in **grün** dargestellt.

1. Aktivieren Sie einen Loop mit den Loop-Steuerungen (siehe Kapitel ↑6.6, Loop-Steuerungen).
2. Klicken Sie auf STORE (Speichern).
3. Die Loop-Marker ändern sich in grüne Loop-In- und Loop-Out-Punkte; der Loop ist jetzt gespeichert.

> Auf gespeicherte Loops können Sie genau wie auf gespeicherte Cue-Punkte zugreifen.

6.8.4 Löschen eines gespeicherten Cue-Punktes oder Loops



Löschen eines gespeicherten Cue-Punktes oder Loops.

Wenn Sie einen gespeicherten Cue-Punkt oder Loop dauerhaft löschen wollen, verfahren Sie wie folgt:

1. Navigieren Sie mit den **Next/Previous-Cue-Buttons** (**1**) zu dem Cue-Punkt oder Loop oder wählen Sie ihn aus dem **Kontextmenü** (**2**) aus.
2. Klicken Sie auf die **Papierkorbtaste** (**3**) (Es gibt keine Möglichkeit den Punkt wieder herzustellen).
3. Der **Cue-Punkt** oder **Loop** wurde gelöscht.

6.8.5 Hotcue-Zuweisung

In TRAKTOR können Sie gespeicherte Cue-Punkte oder Loops einem der 8 Hotcue-Buttons zuweisen. So haben Sie Ihre wichtigsten Cue-Punkte und Loops immer sofort zur Hand.

- Das Speichern eines Cue-Punktes oder Loops weist ihn automatisch dem nächsten freien Hotcue zu. Klicken Sie ein weiteres Mal auf STORE, um den Hotcue zu duplizieren.
- Wenn Sie die Zuweisung ändern wollen, klicken Sie auf den bisherigen Hotcue-Button, danach auf MAP und anschließend auf den neuen Hotcue-Button.
- Wählen Sie einen Cue/Loop-In-Punkt und klicken Sie dann auf das Papierkorbsymbol, um einen Cue/Loop-In-Punkt zu löschen. Dies löscht den Cue-Punkt oder Loop dauerhaft.

> MAP ermöglicht Ihnen Cue-Punkte und Loops in nicht-chronologischer Reihenfolge zu speichern.

Der Gebrauch von Hotcues

Das Verhalten der Hotcue-Buttons hängt vom Wiedergabezustand des Tracks ab.

- Wenn die Wiedergabe in einem Deck gestartet wurde, führt ein Klick auf einen Hotcue-Button zu einem Sprung auf den Cue-/Loop-In-Punkt, der dem Hotcue-Button zugewiesen wurde und die Wiedergabe erfolgt ab dieser Stelle.
- Wenn das Deck gestoppt wurde, verhalten sich die Hotcue-Buttons wie die CUE-Buttons im Transport-Panel, d. h. ein Mausklick führt zu einem Sprung der Wiedergabeposition auf den zugewiesenen Cue-/Loop-In-Punkt. Wenn Sie einen Hotcue-Button gedrückt halten, wird die Wiedergabe fortgesetzt bis Sie diesen loslassen. Wenn Sie diesen Button loslassen, springt die Wiedergabeposition zurück zum Cue-/Loop-In-Punkt und stoppt dort.

> Aktivieren Sie Snap (S) und Quantize (Q) in Master-Panel, um ein nahtloses Springen mit den Hotcue-Buttons zu ermöglichen.

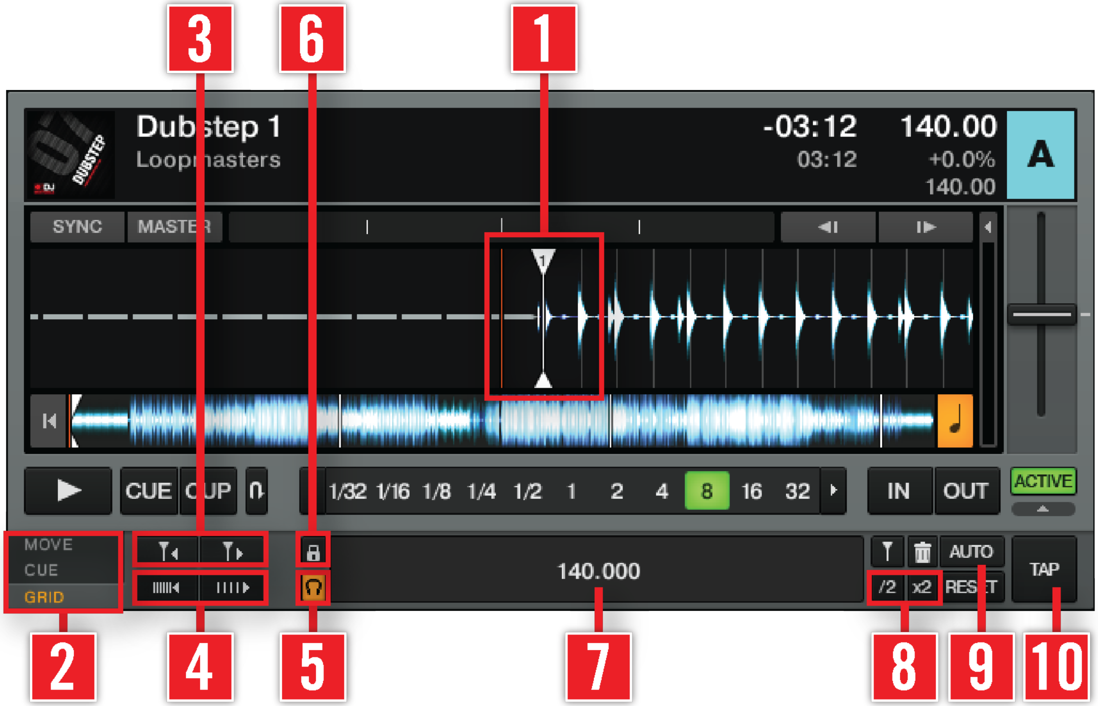
6.8.6 Beatgrid-Panel (GRID)

Das Beatgrid ist die Basis zur Erstellung perfekter Loops. Beatgrids dienen DJs zusätzlich zur visuellen Orientierung, indem sie das Tempo des Tracks sichtbar machen.

Das Beatgrid-Panel (GRID) bietet Zugang zu Beatmarker, Beatgrid und dem gespeicherten Tempo (BPM) eines Tracks.

> Sie können die Darstellung des Beatgrids unter: *Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode* einstellen.

Arbeiten mit Beatgrids



Arbeiten mit Beatgrids.

Um sicherzustellen, dass die Tempo-, Loop- und Move-Steuerungen wie gewünscht funktioniert, müssen Sie das Beatgrid für Ihre Tracks überprüfen.

1. Analysieren Sie einen Track (siehe Kapitel ↑5.10.2, Analyse) und laden Sie ihn in ein Deck. Sie können diesen Vorgang automatisch auslösen in dem Sie die entsprechenden Einstellungen unter *Preferences* > *File Management* > *File Management* vornehmen.
2. Klicken Sie auf das + Symbol in der Wellenformanzeige, um eine detailliertere Darstellung zu erhalten. Das + Symbol wird sichtbar, wenn Sie den Mauszeiger auf der Wellenformansicht platzieren.

3. Überprüfen Sie den **Beatmarker** (**1**) am Anfang des Tracks. Wenn dieser nicht exakt auf dem Takt sitzt, nutzen Sie die **Move-Grid-Buttons** (**3**), um die Position zu korrigieren. Alternativ können Sie den Beatmarker auch manuell an eine gewünschte Position setzen, indem Sie das **CUE-Panel** (**2**) benutzen. Um einen Auto-Beatmarker zu setzen, klicken Sie auf den **AUTO-Button** (**9**).
4. Arbeiten Sie sich nun vom Beatmarker ausgehend durch den Track (indem Sie die Wellenformdarstellung verschieben) und prüfen Sie, ob das Beatgrid überall exakt auf dem Takt liegt. Im Snap-Modus können Sie in die Wellenform klicken, um die Position des Beatgrids akustisch zu überprüfen. Schalten Sie den **TICK** (**5**) (Metronom) im Master-Panel ein (Global-Bereich), um eine akustische Hilfe beim Angleichen des Beatgrids während der Wiedergabe zu bekommen.
5. Verwenden Sie die **Buttons zur Erhöhung** und **Verringerung der BPM** (**4**), um das Grid präzise anzupassen.
6. Verwenden Sie die Buttons **x2** und **/2** (**8**), um das Tempo zu halbieren oder zu verdoppeln und den **TAP-Button** (**10**), um das Tempo präzise zu ermitteln. Alternativ können Sie einen Doppelklick auf die **Tempoanzeige** (**7**) ausführen, um das Tempo manuell einzugeben. (Sie können das Beatgrid schnell setzen, indem Sie vier mal im Tempo des Tracks auf den **TAP-Button** (**10**) drücken. Auf diese Weise können Sie das genaue Tempo und die Taktstartposition bestimmen und viel Zeit sparen im Vergleich zur Nutzung der Bedienelemente des Advanced-Panels.)
7. Fahren Sie fort, bis Sie das Ende des Tracks erreicht haben. Wenn das Beatgrid über den ganzen Track hinweg korrekt auf den Taktschlägen liegt, klicken Sie auf den **Lock-Beatgrid-Button** (**6**) — nun haben Sie dauerhaft ein sehr genaues Tempo für diesen Track eingestellt.

Es folgen ein paar Hinweise, die Sie beim Erstellen eines Beatgrids beachten sollten:

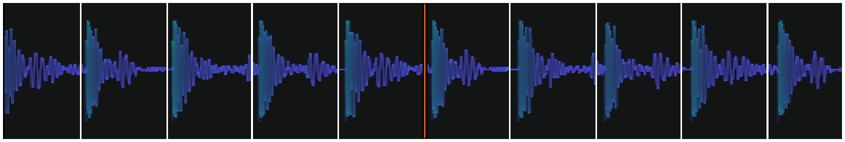
► Im externen Mixer-Modus müssen Sie die Kopfhörertaste des internen Mixers aktivieren, um den **Beat Tick** (**5**) zu hören.

► Wenn Sie die interne Soundkarte eines Laptops verwenden, müssen Sie die Kopfhörertaste des internen Mixers aktivieren und die Monitorausgangs-Einstellungen anpassen, um den Tick hörbar zu machen. Die Monitoreinstellungen können Sie unter *Preferences > Output Routing > Output Monitor* vornehmen.

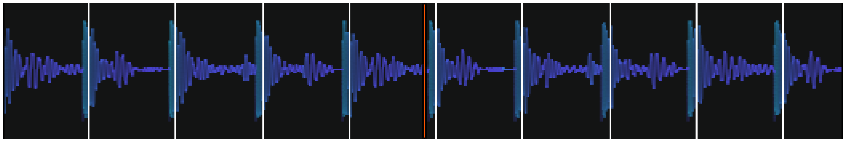
► Ein linker Mausklick auf die **Move-Beatmarker-Buttons** (**3**) bewegt den Beatmarker in feinen Schritten, ein Rechts-/[Ctrl]-Klick in gröberen Schritten.

- Ein linker Mausklick auf die **Buttons zur Erhöhung** und **Verringerung der BPM** (**4**) ändert das Grid in feinen Schritten, ein Rechts-/[Ctrl]-Klick in gröberen Schritten.
- Wurde kein automatischer Beatmarker gesetzt, aktivieren Sie Set Beatgrid when detecting BPM unter *Preferences > File Management > BPM Detection*.
- Drücken Sie den **Lock-Beatgrid-Button** (**6**), um das Beatgrid eines Tracks zu entsperren, wenn dieses zuvor verriegelt wurde.
- Drücken Sie den **RESET-Button**, wenn Sie von vorne beginnen möchten.

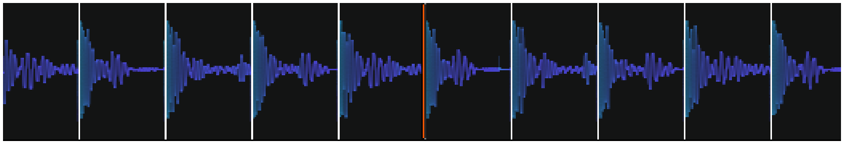
Beispiele für Beatgrids



Der Beatgrid ist zu eng, also muss er gestreckt werden.



Das Beatgrid ist zu weit, also muss es gestaucht werden.



Dies ist ein Beispiel für einen perfekten Beatgrid.

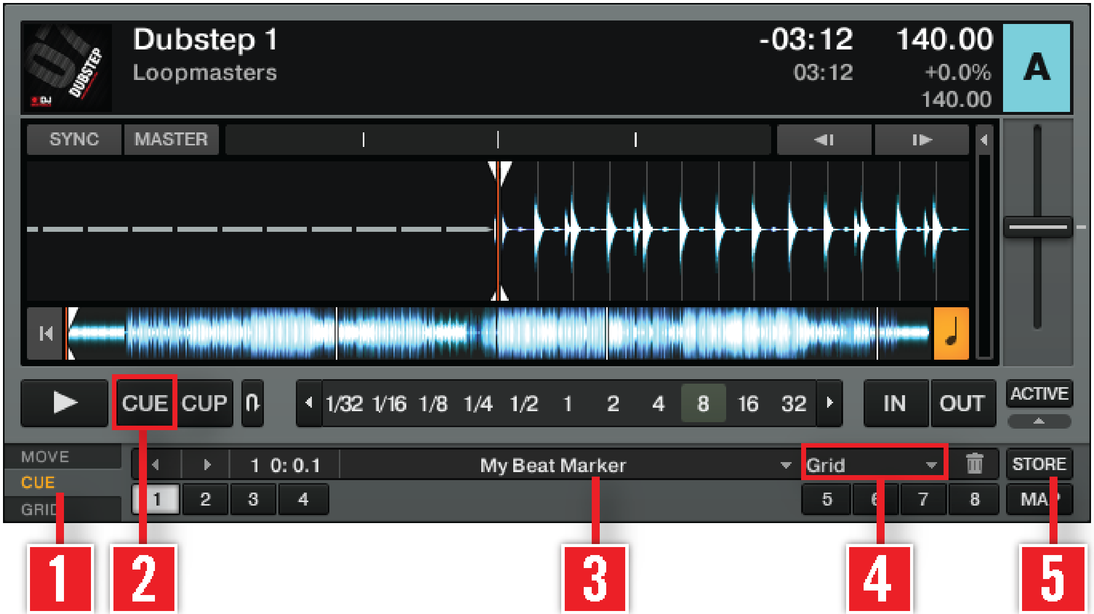
Sie können die Darstellung des Beatgrids unter: *Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode* einstellen.

Automatische Beatmarker

TRAKTOR setzt automatisch einen Beatmarker auf die erste Bass Drum, die es während der Analyse findet. Somit wird bei der Analyse ein erstes Beatgrid erstellt, das auf dem von TRAKTOR erkannten Tempo basiert.

- Klicken Sie auf den **AUTO**-Button in Advanced-Panel GRID, um das automatisch erstellte Beatgrid wiederherzustellen.

Manuelle Beatmarker



Einen Beatmarker manuell setzen.

Alternativ können Sie den Beatmarker auch manuell an eine gewünschte Position setzen, indem Sie das **Cue-Panel** (**1**) benutzen:

1. Suchen Sie einen passenden Taktstart im Track (eine "1" in einem Takt) und bewegen Sie die Abspielposition genau dorthin.
2. Klicken Sie auf den **CUE-Button** (**2**).
3. Wählen Sie **STORE** (**5**) im CUE-Panel und danach den **Cue-Typ Grid** (**4**).

4. Führen Sie einen Doppelklick auf die **Cue-Namensanzeige** (**3**), um den Beatmarker mit einem Namen zu versehen.

> Aktivieren Sie Snap (S) und Quantize (Q) in Master-Panel, um den Marker exakt auf einem Taktschlag platzieren zu können. Wenn ein Taktschlag nicht richtig erkannt wurde, deaktivieren Sie den Snap-Modus.

Beatmarker löschen

Das Löschen eines Beatmarkers wird im CUE-Panel vorgenommen:

1. Benutzen Sie die **Next/Previous Cue-Punkt**-Buttons oder das Kontextmenü neben der **Cue-Namensanzeige**, um zu dem Beatmarker zu navigieren.
2. Klicken Sie auf die Lösch- (Papierkorb-) Taste, um den Beatmarker dauerhaft zu löschen.

Sperren des Beatgrids

Wenn Beatmarker und Beatgrid eingestellt sind, können Sie das Ergebnis vor Veränderungen schützen, indem Sie auf den **Lock**-Button klicken.

1. Nach einem Klick auf den **Lock**-Button sind alle Buttons im GRID-Panel deaktiviert.
2. Das gespeicherte Tempo (BPM) ist solange gegen Änderung geschützt, bis Sie es entsperren, indem Sie erneut auf **Lock** klicken.
3. Alle Tracks mit einem gesperrten Beatgrid sind im Browser mit einem kleinen **Schloss**-Symbol gekennzeichnet.

Tick (Akustisches Beatgrid)

Der Tick ist eine Art Metronom, das die relative Position des Beatgrids zu den Takten des Tracks hörbar macht (der Tick wird an dem Monitorausgang ausgegeben).



Ein akustisches Beatgrid einrichten.

(**1**) **Cue**: Hiermit können Sie einen Track über den internen Mixer von TRAKTOR vorhören.

(**2**) **Tick**: Mit dem Tick-Button (kleines Kopfhörersymbol) können Sie ein Metronom aktivieren, das Ihnen bei der Erstellung von Beatgrids hilft.

► Im internen Mixing-Modus ist der Tick nur über das Kopfhörersignal hörbar.

► Im externen Mixing-Modus wird der Tick auf das Kanalsignal gelegt, wenn die Kopfhörertaste im internen Mixer aktiviert wurde.

(**3**) **MIX**: Der MIX-Drehregler erlaubt das Mischen des Vorhörsignals mit dem Mastersignal im Kopfhörer.

(**4**) **VOL**: Der VOL-Drehregler steuert den Pegel des Kopfhörers über den Monitorausgang.

► Wenn Sie die interne Soundkarte eines Laptops verwenden, müssen Sie die Kopfhörertaste des internen Mixers aktivieren und die Monitorausgangs-Einstellungen anpassen, um den Tick hörbar zu machen. Die Monitoreinstellungen können Sie unter *Preferences > Output Routing > Output Monitor* vornehmen.

6.9 Freeze-Modus und der Slicer

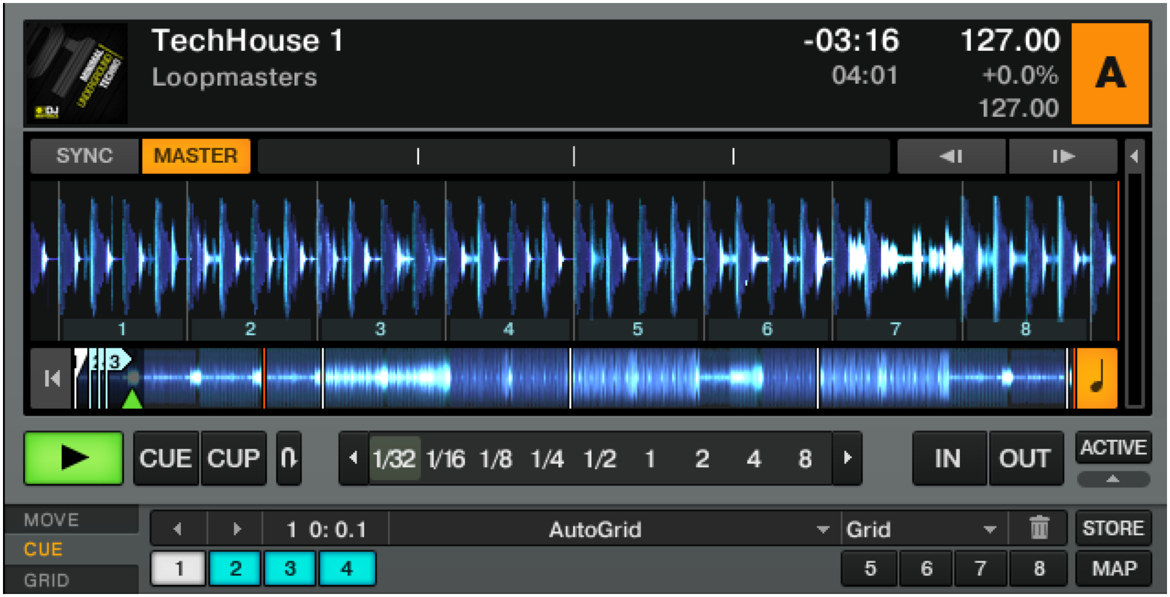
Eine neue Funktion von TRAKTOR in der Version 2.7 ist der **Freeze-Modus**. In diesem Abschnitt lernen Sie, wie der Freeze-Modus und seine Erweiterung, der Slicer-Modus, funktionieren. Lesen Sie vor der Nutzung der Freeze- und Slicer-Modi bitte zunächst die folgenden Anmerkungen:

- Beachten Sie bitte, dass der Freeze-Modus nur über MIDI-zuweisbare Controller, wie TRAKTOR KONTROL S8 zugänglich ist. Die Bedienelemente des Freeze-Modus sind in der Grundeinstellung dem TRAKTOR KONTROL S8 zugewiesen. Um den Freeze-Modus mit anderen MIDI-Controllern als dem TRAKTOR KONTROL S8 zu nutzen, sind Benutzerdefinierte Hardware-Zuweisungen nötig. Weitere Informationen über MIDI-Hardware-Zuweisungen erhalten Sie in ↑13.22, Controller Manager (Controller-Verwaltung).
- Allgemeine Informationen über die Nutzung des Freeze-Modus finden Sie im Handbuch von TRAKTOR KONTROL S8. Dort finden Sie ein umfassendes Tutorial über die Freeze- und Slicer-Modi. Aufrufen können Sie das Benutzerhandbuch für TRAKTOR KONTROL S8 über den Eintrag *Open Manual...* im Help-Menü der TRAKTOR-Software.
- Eine Liste der im Freeze-Modus zuweisbaren MIDI-Bedienelemente finden Sie in der Tabelle der typischen Deck-Zuweisungen in Abschnitt ↑20.1, Typisch für Decks.
- Für den Slicer-Modus existieren keine zuweisbaren MIDI-Zuweisungen; er nutzt die mit Ihrem Controller gemachten Freeze-Modus-Zuweisungen.

Freeze-Modus

Der Freeze-Modus bietet die Gelegenheit, auf Anhieb einen Satz temporärer Cue-Marker (oder Slices) auf einem Track- oder Remix-Deck zu erzeugen. Slices können, ähnlich wie HotCues, in Echtzeit gespielt werden. Wenn der Freeze-Modus aktiv ist, können Sie einen MIDI-Controller zum Spiel von Slices per Finger-Trommel-Technik nutzen. Die Länge der Slices kann zwischen 1/4-Beat bis 4 Beats liegen. Die Anzahl der erzeugten Slices wird mit dem Bedienelement **Freeze Slice Count Adjust** im Controller Manager bestimmt. Sie können bis zu sechzehn Pads

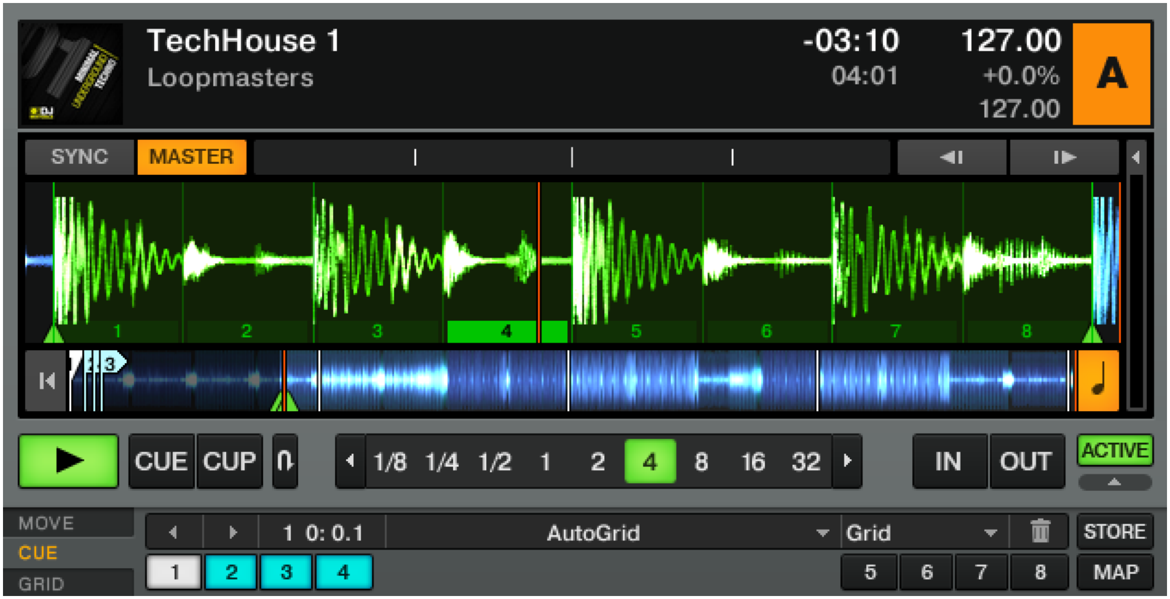
zuweisen. Wenn Sie zum Beispiel den TRAKTOR KONTROL S8 bei aktivem Freeze-Modus nutzen, werden entsprechend der acht Pads auf dem Controller acht Slices erzeugt. Wenn ein TRAKTOR KONTROL F1 genutzt wird, kann der Parameter **Freeze Slice Count Adjust** auf einen Maximalwert von 16 gesetzt werden.



Deck A aktiv im Freeze-Modus.

Slice-Modus

Eine Erweiterung der Freeze-Modus-Funktionalität ist der **Slicer-Modus**. Der Slicer-Modus teilt einen aktiven Loop in Slices ein. Wenn Freeze und Loop zugleich aktiv sind (auf einem Deck), wird der Slicer-Modus aktiviert. Die Größe des Slicer-Bereichs wird von der für das Deck gewählten Loop-Size bestimmt. Slices können in Echtzeit gespielt werden und ermöglichen es Ihnen, zwischen verschiedenen Abschnitten eines aktiven Loops zu springen. Wenn ein Slice ausgelöst wurde, wird der Loop innerhalb des gewählten Slices weiter gespielt, solange das Pad gedrückt bleibt. Die Wiedergabe läuft bis zum Ausstieg aus dem Loop im aktiven Loop-Bereich weiter.



Deck A aktiv und im Slicer-Modus

7 Interner Mixer und Crossfader

Der interne Mixer ist die zentrale Anlaufstelle von TRAKTOR. Mit dem internen Mixer können Sie den Mix steuern und den Klang Ihrer Tracks bearbeiten.

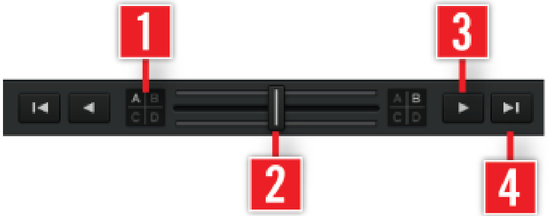
7.1 Kanal-Fader

Mit den Kanal-Fadern wird die Lautstärke eines Kanals geregelt. Die Kanalpegelanzeige helfen dabei, die Lautstärke des nächsten Tracks an den laufenden Track anzupassen.

► Die Kanalfader sind ausschließlich bei den gewählten Deck-Layouts **Micro**, **Essential**, **Full** oder **Advanced** sichtbar. Wählen Sie ein solches Deck-Layout, indem Sie einen Doppelklick auf die Kopfzeile des Decks ausführen oder den Bereich *Preferences > Decks Layout > Deck Layout* öffnen.

► Wählen Sie das Layout **Mixer** aus dem Layout Selector in der Kopfzeile von TRAKTOR. In der Grundeinstellung dieses Layouts sind die Kanalfader sichtbar.

7.2 Crossfader



Der Crossfader.

Der Crossfader dient der Erzeugung von Übergängen zwischen den Decks, indem er von einer zur anderen Seite gezogen wird.

(1) **Crossfader-Assign-Buttons** (Crossfader-Zuweisungstasten): Mit diesen Buttons können Sie festlegen, welche Decks auf der linken und der rechten Seite des Crossfaders hörbar sind.

- ► Ein Deck, das keiner der beiden Seiten des Crossfaders zugewiesen ist, wird nur vom Kanal-Fader gesteuert.

(**2**) **Manual Crossfade** (manuelles Crossfaden): Klicken und ziehen Sie den Crossfader von einer Seite auf die andere.

- ► Ein Doppelklick auf den Crossfader setzt diesen zurück auf die Mittelposition.

(**3**) **Manual-Crossfade-Buttons** (Buttons zum manuellen Crossfaden): Mit jedem Klick bewegen diese den Crossfader schrittweise in die gewünschte Richtung.

- ► Ein Doppelklick auf den Crossfader setzt diesen zurück auf die Mittelposition.

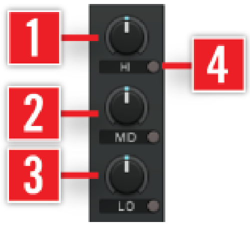
(**4**) **Automatic Crossfade** (automatisches Crossfaden): Übergänge mit dem Crossfader können durch Verwendung der Crossfader-Move-Buttons auch automatisch ausgeführt werden. Wenn Sie auf einen Crossfader-Move-Button klicken, schiebt sich der Crossfader automatisch zur entsprechenden Seite.

Um den Übergang zu stoppen, klicken Sie ein weiteres Mal auf den Crossfader-Move-Button.

- ► Sie können die Auto-Crossfade-Zeit (Auto Crossfade Time) unter *Preferences* > *Mixer* > *Crossfader* einstellen.

7.3 Equalizer

Der Equalizer ist ein wichtiges Werkzeug beim Mixen. Mit diesem wird der Klang des Mixes durch eine Frequenzbearbeitung bestimmt. Die zur Verfügung stehenden Frequenzbereiche werden durch den gewählten Equalizer-Typ bestimmt.



Klassischer 3-Band-Equalizer.

(**1**) **HI**: Mit diesem Regler können Sie die hohen Frequenzen anheben oder absenken.

(**2**) **MID**: Mit diesem Regler können Sie die mittleren Frequenzen anheben oder absenken.

(**3**) **LO**: Mit diesem Regler können Sie die tiefen Frequenzen anheben oder absenken.

(**4**) **Kill Switch**: Mit diesem Schalter können Sie ein Frequenzband komplett ausschalten. Jedes Band ist mit einem Kill Switch ausgestattet.

> Die EQ-Drehregler sind mit zusätzlichen Funktionen ausgestattet, die im Kapitel ↑10, Maussteuerung für Fader und Drehregler beschrieben werden.

Equalizer-Typen

TRAKTOR bietet vier verschiedene EQ-Typen, jeder wurde einem aktuellen DJ-Mixer nachempfunden. Sie können den EQ-Typ unter *Preferences > Mixer > EQ Selection* ändern.

> In LE 2 sind keine EQ-Typen verfügbar.

> Es ist immer ratsam, Equalizer während eines Übergangs zu verwenden um Übersteuerungen zu vermeiden - dazu kann es kommen, wenn Sie zwei Tracks mit voller Lautstärke wiedergeben.

Classic: Der Classic-Equalizer ist ein klassischer TRAKTOR 3-Band-EQ. Er bietet Drehregler für die tiefen, mittleren und hohen Frequenzbereiche jedes Decks.

Jeder Drehregler kontrolliert ein Frequenzband im Regelbereich von +12 bis -24 dB. Zusätzlich verfügt er über Kill Switches, die die jeweiligen Frequenzen bei Aktivierung komplett auslöschen.

P600: Der P600 ist ein Standard Club-DJ-Mixer mit einem 3-Band-EQ (Tiefen, Mitten und Höhen). Er funktioniert genauso wie der Classic EQ, bietet jedoch einen Regelbereich von +12/-26 dB und die Kill Switches löschen Frequenzen mit -26 dB aus.

NUO: Der NUO ist eine Emulation des Equalizers aus dem Vierkanal-DJ-Mixer Ecler NUO. Er bietet einen 3-Band-EQ (Tiefen, Mitten, Höhen). Der Regelbereich für die tiefen und mittleren Frequenzen reicht von -30 dB bis +10 dB und für die hohen Frequenzen von -25 dB bis +10 dB. Genau wie die EQs Classic P600 bietet er Kill-Switches für alle Frequenzen, mit einer Absenkung von -30/-25 dB.

Xone: Der Xone ist eine Emulation des Equalizers aus dem DJ-Mixer Allen & Heath XONE:92. Er bietet als Einziger einen 4-Band-EQ (Tiefen, mittlere Tiefen, mittlere Höhen und Höhen). Die hohen und tiefen Frequenzbänder haben eine unendliche Abschwächung (Total Kill) mit einem scharfen 12 dB/Okt Signalabfall. Die mittleren Frequenzbänder bieten eine Absenkung mit bis zu -30 dB.

> In ME 2 ist nur der Classic-EQ verfügbar.

GAIN, Cue und PAN



Mixer mit Gain, Cue und Pan.

(1) **GAIN**: Mit dem **GAIN**-Regler können Sie den Pre-Fader-Pegel jedes Kanals einstellen, der durch die Pegelanzeigen der Kanal-Fader angezeigt wird.

- Die GAIN-Regler sind nur sichtbar, wenn die Decks in voller Größe angezeigt werden. Wenn der GAIN-Regler nicht sichtbar ist, ändern Sie bitte das Layout unter *Preferences > Decks Layout*.
- TRAKTOR verfügt über eine Autogain-Funktion, die unter *Preferences > Mixer* aktiviert werden kann. Diese Funktion basiert auf den Gain-Werten, die aus dem Analyseprozess gewonnen werden. Mit dem Gain-Regler können Sie die Autogain-Einstellung während der Analyse jederzeit ändern. Klicken Sie dazu auf den kleinen Button neben dem Gain-La-

bel. Das Label zeigt dann AUTO an und der Regler befindet sich im Autogain-Modus. Dann können Sie Autogain nach Ihren Wünschen einstellen. Der neue Autogain-Wert wird in der Track-Datei abgespeichert.

(**2**) **Cue**: Mit dem Cue-Button (Kopfhörertaste) können Sie ein Deck über die Monitor-Ausgänge vorhören.

Um die Vorhörfunktion nutzen zu können, benötigen Sie eine Soundkarte mit mehreren Kanälen. Cue ist nur sichtbar, wenn die Decks in voller Größe angezeigt werden.

(**3**) **PAN**: Mit dem PAN-Drehregler können Sie das Verhältnis zwischen dem rechten und dem linken Stereokanal für jedes Deck individuell einstellen.

► Der PAN-Drehregler ist nur sichtbar, wenn die Advanced-Panels in den Track Decks aktiviert sind.

7.4 FILTER, KEY und Effekt Insert



Mixer mit Filter, Key und Effect Insert.

Dieses Kapitel erklärt Ihnen die grundlegenden Konzepte und Funktionen der FILTER- und KEY-Drehregler sowie der Effect-Insert-Buttons (FX-Buttons).

(**1**) **FILTER**: Der FILTER-Drehregler steuert einen bipolaren Kanalfilter.

- In der Mittelposition ist das Filter inaktiv.
- Drehen Sie den Regler nach rechts, um das Hochpassfilter zu aktivieren. Je weiter Sie diesen nach rechts drehen, desto mehr tiefe und mittlere Frequenzen werden eliminiert.
- Drehen Sie den Drehregler nach links, um das Tiefpassfilter zu aktivieren. Je weiter Sie diesen nach links drehen, desto mehr hohe und mittlere Frequenzen werden eliminiert.
- Unter *Preferences > Mixer > Filter Selection* können Sie zwischen dem Xone:92-Filter, einem Filter der die Allen & Heath Xone-Serie emuliert und einem normalen Ladder-Filter wählen.

> In ME 2 ist die Filter-Auswahl auf Xone:92 begrenzt.

(**2**) **Effect Insert**: Die zwei (oder vier) Effect-Insert-Buttons in jedem Kanal aktivieren die Effekteinheiten für einen Kanal.

- Sie können alle Effekteinheiten für einen Kanal verwenden.
- Sie können dieselbe Effekteinheit für mehr als einen Kanal nutzen.
- Setzen Sie eine Effekteinheit für allen Kanälen ein, um einen Master-Effekt zu simulieren.
- Wenn Sie für eine Effekteinheit den externen Send-Modus aktivieren, wird der entsprechende FX-Button deaktiviert.

> Wenn Sie einen Effekt mit den Insert-Buttons deaktivieren, stoppt die Verarbeitung dieses Effektes und reduziert die CPU-Beanspruchung.

(**3**) **KEY**: Mit dem KEY-Drehregler können Sie die Tonhöhe eines laufenden Tracks einstellen, ohne sein Tempo zu verändern. Drücken Sie auf den kleinen Kreis unterhalb des Drehreglers, um die Key-Funktion zu aktivieren. Key können Sie für das harmonische Mixen verwenden.

- In der Mittelposition wird der Track in seiner ursprünglichen Tonhöhe gespielt.
- Drehen Sie den Knopf nach links oder rechts, um die Tonhöhe zu erhöhen oder verringern.

Der KEY-Regler (Tonart) ist in LE 2 nicht verfügbar.

7.5 Kopfhörer-Bedienelemente



Kopfhörer-Bedienelemente.

(**1**) **CUE**: Hiermit können Sie einen Track über den internen Mixer von TRAKTOR vorhören.

(**2**) **TICK**: Mit dem TICK-Button können Sie ein Metronom aktivieren, das Ihnen bei der Erstellung und Bearbeitung von Beatgrids hilft.

► Im internen Mixing-Modus ist der Tick nur über das Kopfhörersignal hörbar.

► Im externen Mixing-Modus wird der Tick auf das Kanalsignal gelegt, wenn die Kopfhörertaste im internen Mixer aktiviert wurde.

(**3**) **MIX**: Der MIX-Drehregler erlaubt das Mischen des Vorhörsignals mit dem Mastersignal im Kopfhörer.

(**4**) **VOL**: Der VOL-Drehregler steuert den Pegel des Kopfhörers über den Monitorausgang.

(**5**) **AUX**: Mit dem AUX-Drehregler erfolgt die Anpassung des AUX-Eingangs, der zum Einspeisen von externen Signalen, wie zum Beispiel Mikrofonen dient.

► Wenn Sie die interne Soundkarte eines Laptops verwenden, müssen Sie die Kopfhörertaste des internen Mixers aktivieren und die Monitorausgangs-Einstellungen anpassen, um den Tick hörbar zu machen. Die Monitoreinstellungen können Sie unter *Preferences > Output Routing > Output Monitor* vornehmen.

7.6 Der interne Mixer im externen Mixing-Modus

TRAKTOR kann einen externen Mixer verwenden, um den internen Mixer zu ersetzten. Dennoch können Sie bestimmte Funktionen des internen Mixers auch im externen Mixing-Modus benutzen.

Der Crossfader und die Kanal-Fader sind im externen Mixing-Modus deaktiviert.

Folgende Bedienelemente des internen Mixers können auch mit einem externen Mixer verwendet werden:

- Die TRAKTOR Equalizer des internen Mixers.
- Die FILTER der Decks
- KEY-Funktion und Effekte
- GAIN-Drehregler.
- Der Kopfhörer-Cue-Button wird dazu benutzt, den Takt-Tick in dem Kanal hörbar zu machen, wenn TICK im Master-Clock-Panel aktiviert ist.
- Der PAN-Drehregler ist nützlich, da nicht alle Hardware-Mixer über eine unabhängige Panoramaeinstellung pro Kanal verfügen.

Der Drehregler MAIN im Master Panel funktioniert auch im external Mixing Modus und kann dazu benutzt werden, die Gesamtlautstärke anzuheben oder abzusenken.

Die internen EQs in TRAKTOR stehen auch im externen Mixing-Modus zur Verfügung.

8 Einsatz von TRAKTOR mit einem externen Mixer

TRAKTOR kann entweder das gesamte DJ-Setup ersetzen oder lediglich die Decks. Im letzt genannten Fall erfolgt die Kombination von TRAKTOR mit einem externen Mixer. So können Sie Ihre digitalen Tracks mit den analogen Drehreglern und Fadern eines Hardware-Mixers bearbeiten.

8.1 Mindestanforderungen

Die Anforderungen an Ihre Hardware hängen von der Komplexität Ihres Setups ab.

8.1.1 Der Mixer

Im externen Mixer-Modus wird jedes Deck von TRAKTOR zu einem Kanal Ihres Mixers geleitet. Die Eingänge, die für die TRAKTOR-Decks benötigt werden, müssen für LINE-Pegel ausgelegt sein — genauso wie bei der Verwendung von CD-Playern.

Das einfachste TRAKTOR-Setup besteht aus zwei Decks und benötigt daher einen Zweikanalmixer.

Durch Hinzufügen eines dritten und vierten Decks können Sie dieses Setup erweitern. Jedes zusätzliche Deck benötigt einen weiteren Eingang an Ihrem Mixer.

Eine besonders umfassende Erweiterung wäre die Nutzung der Send-Effekte in TRAKTOR. Dieses erfordert nicht nur einen weiteren Mixerkanal, sondern auch einen Effekt Send-Ausgang, um die Effekte direkt vom Mixer speisen zu können. Üblicherweise kann dieser Ausgang mit FX-Send-Drehreglern oder -Buttons in jedem Kanal des Mixers gesteuert werden.

8.1.2 Audio-Interface

Um alle Decks mit dem Mixer zu verbinden, wird ein Audio-Interface benötigt, das über die gleiche Anzahl an Stereokanälen verfügt. TRAKTOR kann immer nur auf ein Audio-Interface zugreifen, es gibt aber Möglichkeiten, mehrere Audio-Interfaces so kombinieren, dass sie als ein einziges Gerät im Audio-Setup von TRAKTOR erscheinen.

Wenn Sie Send-Effekte benutzen möchten, muss das Audio-Interface noch einen zusätzlichen Stereoeingang für das Effekt-Send-Signal haben, das vom Mixer gesendet wird.

Wenn Ihre Hardware mit einer ausreichenden Anzahl an Kanälen ausgestattet ist, können Sie auch das Vorhördeck mit einem separaten Ausgang Ihres Audio-Interfaces verbinden.

> Audio-Interfaces und Controller von Native Instruments sind speziell auf die Anforderungen von TRAKTOR zugeschnitten. Weitere Informationen über diese Geräte erhalten Sie im Internet unter: http://www.native-instruments.com/traktor.

TRAKTOR SCRATCH PRO

Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO benutzen, wird das Audio 10 und/oder ein TRAKTOR-SCRATCH-zertifizierter Mixer benötigt!

8.2 Einrichten der Hardware

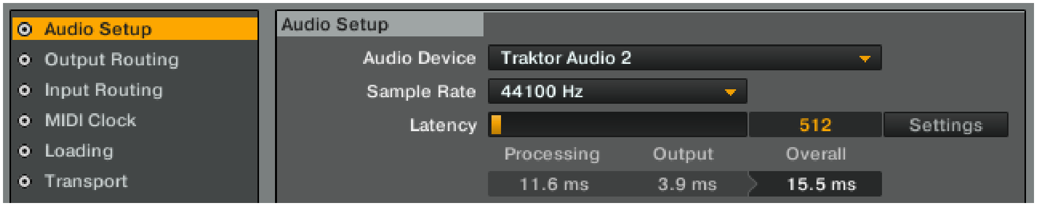
Lesen Sie Kapitel ↑18.2, TRAKTOR mit externem Audio-Interface, um zu erfahren, wie Sie einen Mixer anschließen.

8.3 Software-Installation

Beim ersten Start von TRAKTOR können Sie im Setup Wizard das grundlegende Setup für den externen Mixing-Modus auswählen. Sie können diese Einstellungen jedoch auch in den Preferences vornehmen. Öffnen Sie dazu bitte *Preferences > Audio Setup*, indem Sie auf den Preferences-Button in der Kopfzeile klicken oder in der Software-Menüleiste *File > Audio Setup* auswählen und fahren Sie dann mit Schritt 3 fort.

1. Wählen Sie im Setup Wizard die Option External Mixer.

2. Bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie auf OK klicken. Dies öffnet die Audio-Setup-Seite der Preferences.



3. Klappen Sie das *Audio-Device*-Menü aus und wählen Sie Ihr externes Audio-Interface.
4. Stellen Sie eine Latenzzeit und die Sample-Rate ein, die problemlos mit Ihrem System funktioniert. Starten Sie mit großen Latenzwerten wie z. B. 15 ms. (Verwenden Sie am Anfang eine moderate Latenzeinstellung. Sie können diesen Wert später noch ändern, wenn Sie herausgefunden haben, bei welcher Latenz Ihr System stabil läuft.)
5. Öffnen Sie die Output-Routing-Seite, um die Ausgänge von TRAKTOR mit den physikalischen Ausgängen Ihres Audio-Interfaces zu verbinden.
6. Überprüfen Sie, das in der Mixing-Mode-Sektion External ausgewählt wurde.
7. Weisen Sie die Ausgangskanäle (Output Deck) A, B, C und D den Ausgängen des externen Audio-Interface zu, die an den Mixer angeschlossen sind. Beachten Sie bitte, dass Sie je ein Ausgangspaar mit jedem Kanal verbinden müssen, d.h. normalerweise werden Sie Deck A mit den Outputs (Ausgängen) 1 und 2 Ihres Audio-Interfaces verbinden, Deck B mit Outputs 3 und 4 usw. Um die Send Effekte nutzen zu können, müssen Sie den Output FX Return auch zuweisen (typischerweise dem Kanal, der mit dem FX Return des Mixers verbunden ist).
8. Wenn Sie Send-Effekte benutzen wollen, weisen Sie den Input FX Send (Ext) auf der Input-Routing-Seite zu. Dieser wird typischerweise vom FX-Send-Ausgang des Mixers gespeist.
9. Schließen Sie die Preferences, indem Sie auf den Close-Button klicken.

Beachten Sie bitte, dass Effekte im Post-Fader-Modus nach dem Umschalten auf externes Mixing nicht mehr hörbar sind.

Audio-Interfaces und Controller von Native Instruments sind speziell auf die Anforderungen von TRAKTOR zugeschnitten. Lesen Sie bitte das Handbuch Ihres Audio-Interfaces, um zu erfahren, wie Sie dieses konfigurieren können.

In LE 2 ist der FX-Send nicht verfügbar.

Audio-Interfaces und Controller von Native Instruments sind speziell auf die Anforderungen von TRAKTOR zugeschnitten. Lesen Sie bitte das Handbuch Ihres Audio-Interfaces, um zu erfahren, wie Sie dieses konfigurieren können.

In LE 2 ist der FX-Send nicht verfügbar.

TRAKTOR SCRATCH PRO 2

Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden, müssen Sie auch das Timecode Setup (siehe Kapitel ↑13.6, Timecode Setup) vornehmen.

9 Kopfzeile und Global-Bereich verwenden

Die Kopfzeile in TRAKTOR enthält zahlreiche Statusanzeigen sowie nützliche Funktionen und Buttons, wie beispielsweise der Preferences-Button. Im Global-Bereich in TRAKTOR befindet sich das Master-Panel mit dem Hauptausgang. Sie können hier die Effekte und die Master Clock steuern und Audioaufnahmen durchführen.

9.1 Kopfzeile



Kopfzeile in TRAKTOR.

Die Kopfzeile ist ein kleiner, horizontaler Streifen, der sich ganz oben in der Bedienoberfläche von TRAKTOR befindet. Diese setzt sich aus den folgenden Elementen zusammen, die von links nach rechts beschrieben werden.

9.1.1 TRAKTOR-Logo

TRAKTOR Logo.

Klicken Sie auf das TRAKTOR-Logo, um das About-TRAKTOR-Fenster zu öffnen. Dieses Fenster zeigt die Versionsnummer der TRAKTOR-Software an.

9.1.2 Status-Anzeigen



Status-Anzeigen.

Zahlreiche Status-Anzeigen informieren Sie über den aktuellen Status der TRAKTOR-Software. Von links nach rechts:

- **CTRL-Anzeige** : Zeigt die eingehenden MIDI- und Native- (NHL) Signale an. Diese blinkt blau, wenn ein Signal empfangen wird.
- **Verbindungsanzeige** (Connection): Zeigt an, ob alle Controller auf der Liste angeschlossen wurden – blau = alles angeschlossen; orange = einige Controller sind nicht angeschlossen; leuchtet nicht = kein Controller ist angeschlossen.
- **AUDIO-Anzeige**: Zeigt an, ob Ihr Audio-Interface angeschlossen wurde – blau = angeschlossen; rot = nicht angeschlossen; orange = die interne Soundkarte wurde ausgewählt.
- **LOAD-Anzeige**: Zeigt an, wieviel verfügbare Rechenzeit pro Audiopuffer aktuell von TRAKTOR verwendet wird, um in einem Puffer enthaltene Audiodaten zu verarbeiten. Dieser Wert zeigt die Auslastung der Audioverarbeitung sowie den verbleibenden Headroom an, bevor das Audiosignal mit Aussetzern reagiert. Sie sollten vermeiden, dass Ihr System so sehr ausgelastet ist, dass die LOAD-Anzeige rot leuchtet.
- **Uhr**: Zeigt die Zeit basierend auf der Systemzeit an.
- **MAIN**: Zeigt den Master-Ausgangspegel an. Es ist mit drei Farben ausgestattet. Stellen Sie ihn so ein, dass die MAIN-Pegelanzeige den verfügbaren Bereich (die Spitzen gehen in den orangen Bereich) voll ausnutzt, ohne zu übersteuern.
- **BAT** (Batterieanzeige): Informiert Sie über den Ladezustand des Akkus in Ihrem Computer. Die Anzeige leuchtet blau, wenn Sie ein Netzteil verwenden und rot, wenn der Akku zum Einsatz kommt.
- **REC** (Aufnahme)-**Anzeige**: Zeigt den Status des Audio Recorders an. Diese leuchtet während einer Aufnahme rot.

> In LE 2 ist die REC-Anzeige nicht verfügbar.

9.1.3 Layout Selector (Layout-Auswahl)



Layout Selector (Layout-Auswahl)

Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil, um das Kontextmenü zu öffnen und um zwischen den Layouts auszuwählen. Sie können in den Preferences Ihre eigenen Layouts anlegen, speichern und nicht benötigte löschen.

> In LE 2 können Sie die Layouts nicht verändern oder verwalten.

> In ME 2 können Sie die Layouts nicht auswählen oder verwalten.

9.1.4 Utility-Buttons


Utility-Buttons

Von links nach rechts:

- **Browseranzeige maximieren**: Klicken Sie auf diesen Button, um die Browseranzeige zu maximieren. Dies ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn Sie in umfangreichen Bibliotheken nach einem Track suchen.
- **Preferences**: Hier öffnen Sie die Preferences — alle Einstellungen in TRAKTOR werden in diesem Bereich vorgenommen.
- **Cruise** : Der Cruise-Modus erlaubt die automatische Wiedergabe von Tracks, die sich in einer Playlist oder Ihrer Track Collection befinden. Durch die Aktivierung von Cruise wird die Wiedergabesteuerung automatisiert.

► Um den Cruise-Modus zu aktivieren, klicken Sie auf den Cruise-Button in der Kopfzeile:

> Der Cruise-Modus ist in LE 2 nicht verfügbar.

- Der Kanal-Fader des spielenden Tracks wird komplett geöffnet, während der andere geschlossen wird.
- Der Crossfader wird automatisch in die Mittelposition bewegt.
- Der aktuell laufende Track wird weiterhin wiedergegeben.
- Der nächste Song aus der Playlist wird automatisch in das gegenüberliegende Deck geladen und von TRAKTOR gestartet, wenn sich der erste Track dem Ende nähert.
- Anschließend wird der nächste Song der Playlist automatisch geladen und abgespielt usw.

Bemerkung

► Mindestens ein Track muss wiedergegeben werden, wenn der Cruise-Modus aktiviert wird.

► Um einen Lautstärkesprung zu vermeiden, sollten Sie vor dem Aktivieren des Cruise-Modus den Kanal-Fader des laufenden Tracks auf seine Maximalposition stellen. Alternativ können Sie dazu auch den Drehregler MAIN im Master-Panel verwenden.

► Erstellen Sie eine Playlist, um für die Tracks, die automatisch abgespielt werden sollen eine Reihenfolge festzulegen.

► Sie können den Cruise-Modus noch weiter automatisieren, indem Sie ihn mit Fade- und Load-Markern kombinieren, um die Übergänge zu steuern. Dafür müssen Sie *Activate Fade In & Out Markers in Preferences > Loading > Loading* aktivieren.

► Sie können den Übergang zum nächsten Song zu jedem Zeitpunkt anstoßen, indem Sie den Kanal-Fader des aktuell spielenden Decks herunterziehen.

> Der Cruise-Modus funktioniert auch mit einem externen Mixer.

- **Vollbildmodus**: Aktiviert den Vollbildmodus, in dem keine Bedienelemente des Betriebssystems mehr zu sehen sind.

9.2 Der Global-Bereich



Der Global-Bereich

Der Global-Bereich besteht aus sechs voneinander abgegrenzten Panels. In Abhängigkeit der Bildschirmgröße und Auflösung auf Ihrem Computer, können nicht alle Panels gleichzeitig dargestellt werden. In diesem Fall können Sie jedes Panel durch einen Klick auf das entsprechende Register ganz links oder rechts aufrufen.

> In LE 2 sind die Master Clock und der Loop Recorder permanent deaktiviert. Zusätzlich gibt es in LE 2 keine Snap- und Quantize-Buttons.

> In ME 2 gibt es keinen Loop-Recorder.

9.2.1 Master-Panel

Das Master-Panel in der Mitte des Global-Bereichs verfügt über Bedienelemente zur Steuerung der Gesamtlautstärke und der Wiedergabemodi.



Master-Panel mit MAIN-Drehregler und MAIN-Level-Anzeige.

Main Level (Gesamtausgangspegel)

Mit dem MAIN-Drehregler (MAIN) wird die Gesamtausgangslautstärke bestimmt.

- Die Standard-Position (0 dB) befindet sich bei bei 2 Uhr.
- Stellen Sie ihn so ein, dass die MAIN-Pegelanzeige den verfügbaren Bereich (die Spitzen gehen in den orangen Bereich) voll ausnutzt, ohne zu übersteuern.

- Im externen Mixing-Modus wird der MAIN-Drehregler als Gain-Regler zur Anpassung der Signalpegel eingesetzt, die an den externen Mixer gesendet werden und dient deren Abstimmung auf die Eingangsempfindlichkeit des Mixers.

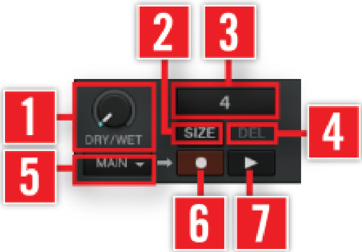
Maus-Modi

Die Steuerungs-Modi in TRAKTOR beeinflussen das Verhalten von Cue-Punkten und Mausklicks während der Wiedergabe und erlauben eine synchrone Navigation innerhalb eines Tracks sowie exakt gesetzte Cue-Punkte.

Alle Modi können unabhängig von einander aktiviert werden. Sie gelten global für alle Decks. Wenn diese aktiviert wurden, leuchten die Modus-Buttons Snap (S) und Quantize (Q) blau.

- S (Snap): Der Snap-Button im Master-Panel des Global-Bereichs beeinflusst das Verhalten beim Setzen von Cue-Punkten oder Loops. Wenn Snap angeschaltet ist, wird ein Cue-Punkt oder Loop immer auf den nächstliegenden Takt gesetzt.
- Q (Quantize): Im Quantize-Modus können Sie zwischen Cue-Punkten und gespeicherten Loops nahtlos und synchronisiert hin- und herspringen; dies funktioniert auch mit Hotcues. Das Springen innerhalb eines Tracks im Quantize-Modus bringt die Abspielposition in die Nähe des gewählten Ziels, ohne dabei die Synchronisation zu verlieren.

9.2.2 Der Loop Recorder



Loop Recorder – Master-Panel

Der Loop Recorder kann im Handumdrehen Signale von verschiedenen Eingangsquellen aufnehmen. Wählen Sie die **Aufnahmequelle** (**5**): Das Kontextmenü bietet die folgende Auswahl an:

- *Main* nimmt das gesamte Signal aus TRAKTOR auf.

- *Cue* nimmt die Kanäle auf, deren Kopfhörer-Cue-Button gedrückt ist.
- *Ext* nimmt alle Signale auf, die an den Eingangs-Kanälen (Input Send) von TRAKTOR anliegen.
- *Aux* nimmt das Signal auf, das dem TRAKTOR-Aux-Kanal zugewiesen ist-typischerweise der Mikrofoneingang (weitere Informationen, wie Sie ein Mikrofon verwenden, erhalten Sie in Kapitel ↑18.6, Ein Mikrofon integrieren).

Drücken Sie den **SIZE-Button** (**2**), um die Länge der Aufnahme zu bestimmen. Die Aufnahmelänge wird in der **Fortschrittsanzeige** (**3**) dargestellt. Starten Sie die Aufnahmen, indem Sie den **Record-Button** (**6**) drücken und verwenden Sie diesen Button ein zweites Mal, um eine Overdub-Aufnahme auszulösen und zu stoppen. Drücken Sie den **Play-Button** (**7**), um die Wiedergabe eines Tracks zu starten und zu stoppen. Die Fortschrittsanzeige zeigt einen roten Rahmen an, wenn eine Aufnahme erfolgt und einen blauen Rahmen, während einer Wiedergabe. Passen Sie das Verhältnis zwischen dem Hauptsignal und dem aufgenommenen Signal mit dem **Dry/Wet-Drehregler** (**1**) an.

► Ein ausführliches Tutorial, das den Loop Recorder beinhaltet finden Sie in Kapitel ↑15.9, Verwendung des Loop Recoders.

► Um zu erfahren, wie Sie ein Mikrofon in Verbindung mit dem Loop Recorder verwenden können, lesen Sie das Kapitel ↑18.6.1, Verwendung eines Mikrofons in Verbindung mit dem Loop Recoder.

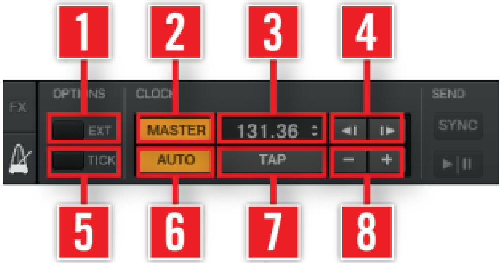
Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 einsetzen und daher den External-Mixing-Modus verwenden, steht Ihnen ausschließlich die Option Ext zur Verfügung.

> ⚠ In ME 2 gibt es keinen Loop-Recorder.

9.2.3 Master-Clock-Panel

Die Master Clock ist eine zentrale Komponente von TRAKTOR und gilt auch als Tempo-Referenz für die Effekte und die Sync-Funktion. Sie sendet auch ein MIDI-Clock-Signal an externe Hardware und Software.

Öffnen Sie das Master-Clock-Panel links im Global-Bereich, indem Sie auf das Metronom klicken.



Master-Clock-Panel.

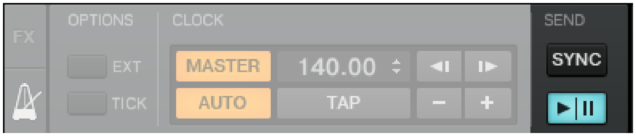
EXT (**1**): Synchronisiert die Master Clock zu einer externen MIDI Clock. **TICK** (**5**): Schaltet ein hörbares Takt-Ticken in Form eines Metronoms ein oder aus, das zur Master Clock synchronisiert ist. **MASTER** (**2**): Aktivieren Sie diesen Button, um mit vier Decks bei einer fixierten Tempo-Vorgabe aufzulegen. Diese Funktion kann auch dazu genutzt werden, das Master-Tempo via MIDI Clock zu senden, um andere Programme oder externe Hardware zu synchronisieren. **AUTO** (**6**): Der Auto-Modus wählt automatisch eines der Decks als Tempo-Master. Die Master Clock synchronisiert sich automatisch zum Master-Deck. **Tempo Anzeige** (**3**): Diese zeigt das aktuelle Tempo und den Versatz der Master Clock an. **TAP** (**7**): Hier können Sie durch rhythmisches Tippen auf den Button das Master-Tempo eingeben. **Tempo-Bend-Buttons** (**4**): Verlangsamt oder beschleunigt das Master Tempo vorübergehend. **Tempo-Up/Down-Buttons** (**8**) Erhöht und verringert das Master Tempo schrittweise. **SYNC**: Setzt die externen MIDI-Clock-Empfänger zurück. **MIDI Clock Start/Stop**: Aktiviert oder deaktiviert die MIDI-Clock zur Synchronisation externer Geräte oder anderer Programme.

► Ein Tutorial, das sich mit der Verwendung des Master-Clock-Panels beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.10, Synchronisation.

> ⚠ In LE 2 ist die Master-Clock nicht verfügbar.

9.2.4 MIDI Clock senden

Die MIDI-Clock-Funktion gibt Ihnen die Möglichkeit, externe Hardware zum Tempo der in TRAKTOR laufenden Tracks zu synchronisieren.



Das Master-Clock-Panel — MIDI Clock senden.

- ▶ Öffnen Sie das Master-Clock-Panel links im Global-Bereich, indem Sie auf das Metronom klicken.
- ▶ Um das Senden des MIDI-Clock-Signals zu starten, klicken Sie auf den Start/Stop-Button. Ein weiterer Klick stoppt das Senden der MIDI Clock.
- ▶ Das Klicken auf SYNC sorgt dafür, dass das Senden die MIDI Clock angehalten und danach erneut ausgelöst wird, um die Empfänger erneut zu synchronisieren.
- ▶ Bevor Sie ein MIDI-Clock-Signal senden können, müssen Sie unter *Preferences > MIDI Clock* die Option Send MIDI Clock aktivieren.
- ▶ Um die Takte der sendenden und der empfangenden TRAKTOR-Anwendung synchronisieren zu können, muss der MIDI-Clock-Versatz in der sendenden Anwendung unter *Preferences > MIDI Clock* eingestellt werden.

> Normale MIDI-Clock-Meldungen werden kontinuierlich gesendet, sobald Sie den Haken bei "Send MIDI Clock" gesetzt haben.

> In LE 2 kann keine MIDI Clock gesendet werden.

9.3 Effekt-Panels

TRAKTOR hat vier unabhängige Effekteinheiten. Ihre Bedienelemente befinden sich auf der linken und rechten Seite des Global-Bereichs. Um von der Master Clock oder dem Audio Recorder zu den entsprechenden Effekt-Panels zu wechseln, klicken Sie auf das FX-Register am jeweiligen Ende des Global-Bereichs.

Sie können zwischen 2 oder 4 sichtbaren Effekten wählen. Um von der Standard-Ansicht (2 Effekte) in die 4-FX-Ansicht zu wechseln, navigieren Sie zu *Preferences* > *Effects* > *Effect Unit Routing* und wählen Sie 4 FX Units.

Jede Effekteinheit kann einzeln für jedes der TRAKTOR Decks genutzt werden oder für mehrere Decks gleichzeitig, indem Sie auf die FX-Assign-Buttons im Mixer-Bereich jedes Decks klicken.

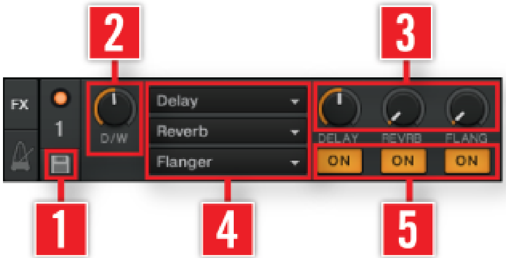
Die Effekte in TRAKTOR verhalten sich in der Standardeinstellung als Insert-Effekte, sie können aber auch als Post-Fader- oder als Send-Effekte verwendet werden.

Jede Effekteinheit kann in 2 Modi benutzt werden - Group oder Single; es folgt eine Beschreibung der beiden Modi. Der Modus kann unter *Preferences* > *Effects* > *FX Panel Mode* gewechselt werden.

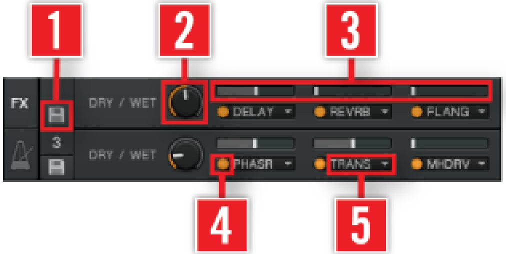
- ► Ein Tutorial, das sich mit den Effekte beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.7, Effekte hinzufügen.
- ► Detaillierte Informationen über die Effektparameter erhalten Sie in Kapitel ↑14.4, Detaillierte Beschreibung der Effekte.
- ► Eine Liste der Effektvoreinstellungen finden Sie in Kapitel ↑13.14, Effects (Effekte).

> In LE 2 sind nur 2 Effekt-Einheiten verfügbar.

9.3.1 Group-Modus (Gruppen-Modus)



Ansicht mit 2 Effekt-Einheiten.



Ansicht mit 4 Effekt-Einheiten.

Im Group-Modus können Sie bis zu drei Effekte in einem Panel benutzen und steuern. Verfahren Sie wie folgt:

▶ Wählen Sie den oder die Effekte, die Sie benutzen möchten, mit dem **Effect Selector** (**5**) aus.

▶ Sie können jeden Effekt in der Kette mit den 3 **Effekt-On-Buttons** (**ON**) (**5**) an- oder ausschalten und den Anteil mit den **Effekt Amount-Reglern** (**3**) steuern.

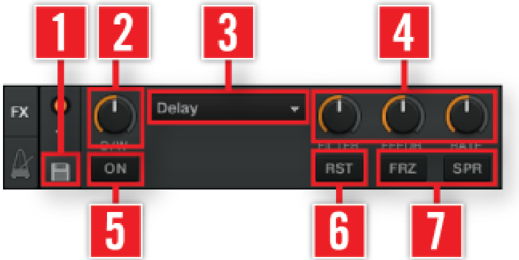
▶ Den Mix aus Hauptsignal und verarbeitetem Signal können Sie mit dem **D/W-Drehregler** (**2**) für die gesamte Effektkette steuern.

▶ Sie können eine bestimmte Einstellung als Standard mit der **Schnappschuss-Button** (**1**) speichern.

▶ Um die Standardeinstellung eines Effektes wieder herzustellen, führen Sie einen Doppelklick auf den jeweiligen Effektregler aus.

> In LE 2 und ME 2 ist die 4-Effekt-Ansicht nicht verfügbar.

9.3.2 Single-Modus (Einzel-Modus)



Ansicht mit 2 Effekt-Einheiten.



Ansicht mit 4 Effekt-Einheiten.

Im Single-Modus haben Sie sie volle Kontrolle über alle Parameter eines einzelnen Effekts.

► Wählen Sie einen Effekt mit dem **Effect Selector** (**3**) aus.

► Mit den Reglern für die **Effekt-Parameter 1 - 3** (**4**) und den **Effekt-Buttons 1, 2** (**7**) können Sie das Verhalten des gewählten Effekts steuern. Die verfügbaren Optionen hängen vom gewählten Effekt ab (siehe Kapitel ↑14.4, Detaillierte Beschreibung der Effekte).

Beachten Sie, dass die Drehregler im Group- und Single-Modus durch Schieberegler ersetzt werden, wenn 4-FX-Einheiten aktiviert wurden.

► Mit dem **Effekt-On-Button** (**ON**) (**5**) können Sie den Effekt ein- und ausschalten.

► Der **D/W-Regler** (**2**) stellt den Mix aus unverarbeitetem und verarbeiteten Signal ein.

- Sie können eine bestimmte Einstellung als Standard mit der **Schnappschuss-Button** (**1**) speichern.

- Der **Reset-Button** (**RST**) (**6**) setzt alle Effekt-Einstellungen eines Panels wieder auf die Standardeinstellung zurück.

> In LE 2 und ME 2 ist der Single-Modus nicht verfügbar.

Send-Effekte

Die Effekteinheiten können auch im Send-Effekt-Modus genutzt werden. Dieser ist nur im externen Mixing-Modus mit einem mehrkanaligen Audio-Interface nutzbar und muss in den Preferences eingestellt werden:

1. Gehen Sie zu *Preferences > Output Routing* und stellen Sie den Mixing-Modus auf External. Stellen Sie einen Ausgang Ihres Audio-Interfaces als Output Send ein. Dieser Ausgang wird typischerweise mit dem FX-Return-Eingang Ihres Mixers verbunden.
2. Öffnen Sie dann *Preferences > Input Routing > Input FX Send (Ext.)* und stellen Sie den Eingang Ihres Audio-Interfaces als Input Send ein. Dieser Eingang wird typischerweise mit dem FX-Send-Ausgang Ihres Mixers verbunden.
3. Öffnen Sie nun die *Preferences > Effects > Effect Unit Routing* und stellen Sie mindesten eine Effekteinheit auf Send.
4. Das Audiosignal, das zu den Effekteinheiten gesendet wird, wird nun komplett von den FX-Send-Drehreglern oder -Buttons Ihres externen Mixers gesteuert.

> In LE 2 und ME 2 sind die Send-Effekte nicht verfügbar.

Effekt-Vorauswahl

- Vielleicht möchten Sie nur einen Teil der verfügbaren Effekte benutzen. Sie können diese unter *Preferences > Effects > FX Pre-Selection* voreinstellen. Nur die vorausgewählten Effekte lassen sich in den Effekt-Panels auswählen.

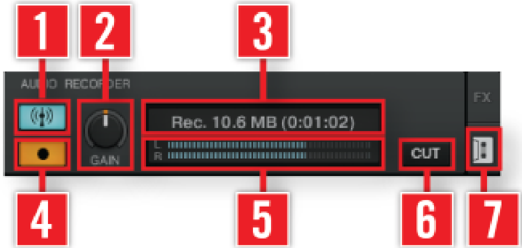
- Eine Liste der Effektvoreinstellungen finden Sie in Kapitel ↑13.13, Global Settings (globale Einstellungen).

9.3.3 Audio Recorder

Mit dem Audio Recorder in TRAKTOR können Sie Ihre Mixe, aber auch eine externe Quelle, wie z. B. einen Mix mit einem externen Mixer, ein Mikrofon oder einen Plattenspieler aufnehmen. Er wird außerdem für Internet-Übertragungen (Broadcasting) verwendet.

> In LE 2 gibt es kein Audio-Recorder-Panel.

Aufnahme eines Mixes



Der Audio Recorder.

- Bevor Sie eine Aufnahme starten, müssen Sie Einstellungen unter *Preferences* > *Mix Recorder* vornehmen und unter anderem die Einstellung des Aufnahmekanals und des Speicherorts der Aufnahme festlegen (siehe Kapitel ↑13.15, Mix Recorder).
- Um den Audio Recorder zu aktivieren, klicken Sie auf das **Kassetten-Symbol** (**7**) auf der rechten Seite des Global-Bereichs.
- Mit dem **GAIN-Regler** (**2**) können Sie den Aufnahmepegel einstellen. Die **Aufnahme-Pegelanzeige** (**5**) hilft Ihnen bei der Aussteuerung.
- Starten Sie die Aufnahme, indem Sie auf den roten **Record-Button** (**4**) klicken. Ein erneutes Klicken auf diesen Button stoppt die Aufnahme und speichert die aufgenommene Datei im Audio-Recordings-Ordner.
- Das **Display** (**3**) zeigt die tatsächliche Dateigröße und die aufgenommene Zeit an.

- Wenn Sie auf **CUT** (**6**) klicken, speichert TRAKTOR die aktuelle Aufnahme und startet nahtlos eine neue Datei.
- Wenn Sie auf den blauen **Broadcast-Button** (**1**) drücken können Sie Ihren Mix an einen Internet-Broadcast-Server übertragen, sofern Sie einen solchen installiert und konfiguriert haben. Siehe Kapitel ↑13.16, Loop Recorder für weitere Informationen.

9.3.4 Broadcasting (Internet-Übertragung)

TRAKTOR ermöglicht es Ihren Mix oder Ihre Radio-Show im Internet zu senden.

- Um den die Übertragung zu starten, aktivieren Sie das Audio-Recorder-Panel und klicken Sie auf den Broadcast-Button.
- Die Übertragung muss unter *Preferences > Broadcasting* eingerichtet werden. Die benötigten Einstellungen hängen von Ihren Netzwerk- und Servereinstellungen ab.
- Siehe Kapitel ↑13.17, Broadcasting (Internet-Übertragung) für weitere Informationen.

> In LE 2 und ME 2 ist die Broadcasting-Funktion nicht verfügbar.

10 Maussteuerung für Fader und Drehregler

TRAKTOR verfügt über eine Reihe von Funktionen, um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, wenn Sie die Software mit der Maus oder einem Touchpad steuern.

10.1 Grundlegende Steuerung

Alle Drehregler und Fader in TRAKTOR werden durch Ziehen mit der Maus, Drehen des Mausrads oder durch Klicken auf die kleinen Plus- und Minus-Buttons neben dem Regler oder Fader gesteuert. Das Ziehen mit der Maus ist eine gute Methode, um dynamische Änderungen durchzuführen, während die Plus- und Minus-Buttons feinere Änderungen erlauben und besser geeignet sind, um einen Drehregler auf einen bestimmten Wert zu setzen.

Ziehen mit der Maus

Platzieren Sie den Mauszeiger über einen Drehregler oder Fader, klicken und ziehen Sie die Maus nach oben oder unten. Dies bewegt den Drehregler im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn und den Fader auf- oder abwärts.

Führen Sie einen Doppelklick auf einen Drehregler oder Fader aus, um ihn auf seine Standardeinstellung zurückzusetzen.

Mausrad

Platzieren Sie die Maus über einem Fader oder Drehregler und benutzen Sie das Mausrad, um den Fader auf- oder abwärts zu bewegen bzw. um den Drehregler im oder gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.

> Klicken und ziehen Sie einen Knopf horizontal. Der Knopf lässt sich nun in einem feineren Bereich einstellen.

Plus- und Minus-Buttons

Wenn Sie die Maus auf einem Drehregler oder Fader platzieren, werden kleine "+"- und "-"-Buttons angezeigt.

Klicken Sie darauf, um den Wert des Drehreglers oder Faders schrittweise zu ändern.

10.2 Fortgeschrittene Steuerung

Abgesehen von den Standardfunktionen für Mausklicks, die wir oben erklärt haben, bietet TRAKTOR zusätzliche Funktionen für die Plus- und Minus-Buttons sowie für das Mausrad und die rechte Maustaste.

> Wenn Sie mit einem Trackpad oder einer Maus ohne zweite Maustaste arbeiten, können Sie diese Funktionen nutzen, indem Sie den [Ctrl]-Button Ihrer Computertastatur während des Klickens gedrückt halten.

Empfindlichkeit (Sensitivity)

TRAKTOR bietet Ihnen fünf Empfindlichkeits-Stufen für die schrittweise Steuerung der Parameter.

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf den + oder - Buttons aus, um ein Menü mit fünf Empfindlichkeits-Optionen zu öffnen: *Min*, *Fine*, *Default*, *Coarse*, *Switch*.
2. Wählen Sie eine der Optionen.
3. Klicken Sie auf die + und - Buttons oder benutzen Sie das Mausrad, um zu sehen, wie sich das Verhalten des Knopfs oder Faders verändert hat.

> In ME 2 gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten für die Empfindlichkeit.

Rechtsklick/[Ctrl]-Klick-Funktion

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf einem Drehregler oder Fader aus und halten und ziehen Sie den Drehregler bzw. Fader. Es wird ein Ghost Pointer (Geistzeiger) in grau angezeigt, obwohl der Regler sich nicht bewegt.
2. Lassen Sie die rechte Maustase gedrückt und klicken Sie zusätzlich die linke Maustaste und halten Sie sie. Dies verschiebt den Drehregler auf den Wert des Ghost Pointers.
3. Halten Sie die rechte Maustaste weiterhin gedrückt und lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Der Drehregler oder Fader kehrt nun zu seiner letzten Position zurück, aber der graue Ghost Pointer bleibt sichtbar.

4. Wenn Sie möchten, dass ein Drehregler oder Fader auf dem Wert des Ghost Pointer bleibt, lassen Sie einfach die rechte Maustaste los, nachdem der Drehregler oder Fader den Wert des Ghost Pointer erreicht hat. Der graue Ghost Pointer verschwindet und Sie können die linke Maustaste ebenfalls loslassen.

11 Steuerung mit Tastaturkürzeln und MIDI-Zuweisungen

Alle Drehregler in TRAKTOR können auch mit der Computertastatur oder einem MIDI-Controller bedient werden. TRAKTOR verwendet Einstellungsdateien (*.tsi-Dateien), um die Zuweisungen für Ihre Tastatur oder Ihren MIDI-Controller zu speichern.

> Sie können auch eine Kombination von Maus-Aktionen, Tastatur- und MIDI-Kommandos durchführen, um TRAKTOR zu steuern.

11.1 Tastaturkürzel

Durch Tastaturkürzel können Sie TRAKTOR mit Ihrer Computertastatur bedienen. TRAKTOR enthält eine Standardzuweisung mit allen grundlegenden Steuerungen, die beim ersten Start geladen wird. Auf der im Paket enthaltenen Karte können Sie eine Auflistung der Standardzuweisungen finden.

Alternative Tastaturzuweisungen können in den Preferences geladen werden:

1. Öffnen Sie den Controller Manager über *File > Preferences > Controller Manager* aus der Software-Menüleiste (oder indem Sie auf den Preferences-Button in TRAKTORs Kopfzeile klicken und anschließend in der linken Spalte des Preferences-Fensters auf Controller Manager klicken).
2. Klicken Sie auf Add... im Abschnitt **Device Setup**.
3. Wählen Sie *Import* aus dem Drop-Down-Menü.
4. Navigieren Sie zu *Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings \Keyboard* (Windows) bzw. *Benutzer/~/Native Instruments/Traktor/Settings/Default Settings* (Mac OS X) und wählen Sie die entsprechende .tsi-Datei für Ihre Sprache und Ihre TRAKTOR-Version aus.
5. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Klicken auf Close in der unteren rechten Ecke des Preferences-Fensters.
6. Benutzen Sie nun Ihre Computertastatur, um TRAKTOR zu bedienen.

► Eine Erklärung, wie Sie eigene Zuweisungen erstellen können, finden Sie in Kapitel ↑13.21, Analyse-Optionen.

► Klicken Sie auf *Software-Menüleiste* > *Help* > *Downloads*, um die TRAKTOR-Download-Seite der Native Instruments Webseite zu öffnen. Dort können Sie verschiedene andere Tastaturzuweisungen herunterladen.

> In LE 2 sind freie Tastatur-Zuweisungen nicht verfügbar.

11.2 MIDI-Zuweisungen

TRAKTOR lässt sich mit jedem MIDI-Controller steuern und wird mit Zuweisungen für viele populäre Controller installiert.

Um diese einzustellen, verfahren Sie wie folgt:

1. Schließen Sie Ihren MIDI-Controller, wie in dessen Handbuch beschrieben, an.
2. Öffnen Sie TRAKTOR und gehen Sie zu *Preferences* > *Controller Manager*.
3. Klicken Sie in dem Bereich **Device Setup** auf Add... und aktivieren Sie Ihren Controller, indem Sie ihn aus dem Drop-Down-Menü wählen.
4. Klicken Sie auf den Import-Button in der unteren linken Ecke des Preferences-Fensters.
5. Navigieren Sie zu *Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings \Controller* (Windows) bzw. *Benutzer/~/Native Instruments/Traktor/Settings/Default Settings* (Mac OS X) und wählen Sie die entsprechende .tsi-Datei für Ihren Controller aus.
6. Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Klicken auf Close in der unteren rechten Ecke des Preferences-Fensters.
7. Benutzen Sie nun Ihren MIDI-Controller, um TRAKTOR zu bedienen.

► Lesen Sie das Kapitel ↑13.21, Analyse-Optionen, um zu erfahren, wie Sie Ihre eigenen Zuweisungen erstellen können, falls es beispielsweise keine Zuweisung für Ihren Controller gibt.

► Klicken Sie auf *Software-Menüleiste* > *Help* > *Downloads*, um die TRAKTOR-Download-Seite der Native Instruments Webseite zu öffnen. Dort können Sie verschiedene andere MIDI-Zuweisungen herunterladen.

> In LE 2 sind freie MIDI-Zuweisungen nicht verfügbar.

Die MIDI-Anzeige in der Kopfzeile leuchtet, sobald ein MIDI-Befehl empfangen wird.

Hochauflösende (14 Bit) MIDI-Unterstützung

Hochauflösende MIDI-Steuerungen (14-Bit MIDI-Befehle oder 2 Byte MIDI-Befehle) wie z. B. hochauflösende Tempo-Fader werden in TRAKTOR unterstützt. Sie können hochauflösende MIDI-Fader den TRAKTOR-Parametern mit der MIDI Learn-Funktion genauso zuweisen wie normale MIDI-Fader.

12 Einrichten von TRAKTOR SCRATCH

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie TRAKTOR SCRATCH konfiguriert wird.

Nutzer der TRAKTOR AUDIO 6/10 werden merken, dass TRAKTORs Decks in der Voreinstellung deaktiviert sind, da die Ausgangs-Kanäle an der Soundkarte auf **Direct Thru** geschaltet sind. Durch Klicken auf den Deck-Buchstaben (z. B. "A") gelangen Sie in das Deck-Modus-Menü.

Um TRAKTOR standardmäßig mit aktivierten Decks zu starten, ändern Sie die Direct-Thru-Voreinstellung im Control-Panel des Audio-Interfaces.

> In LE 2 und ME 2 ist Scratch nicht verfügbar.

12.1 Setup mit Plattenspielern

Hier lernen Sie, wie Sie Ihre Plattenspieler anschließen müssen.

12.1.1 Verbindungen für Plattenspieler einrichten

Bitte entnehmen Sie Informationen zum Anschließen Ihrer Plattenspieler aus der Dokumentation, die zusammen mit Ihren Audio-Treibern installiert wurde. Die Handbücher finden sie hier:

- Mac OS X: *Macintosh HD/Programme/Native Instruments/Traktor Audio 6/10 Driver*
- Windows: *Start > Alle Programme > Native Instruments > Traktor Audio 6/10 Driver*

Wir gehen davon aus, dass TRAKTOR SCRATCH einsatzbereit ist und das Audio-Routing korrekt durchgeführt wurde. Da TRAKTOR SCRATCH 2 mit einer automatischen Audio-Interface-Erkennung ausgestattet ist, sollte das für Sie kein Problem darstellen. Sollten dennoch Probleme auftauchen, nehmen Sie bitte das **Erste-Schritte-Handbuch** zur Hand, um ausführliche Informationen zum Einrichten Ihrer Hardware zu erhalten.

12.1.2 TRAKTOR SCRATCH mit Plattenspielern testen

1. Starten Sie TRAKTOR SCRATCH.

2. Klicken Sie auf den nach unten gerichteten Pfeil unterhalb des Deck-Buchstabens in TRAKTOR und versichern Sie sich, dass *Scratch Control* als Eingabemodus ausgewählt wurde.
3. Legen Sie die Timecode-Platten auf Ihre Plattenspieler.
4. Stellen Sie sicher, dass die Eingangs-Empfindlichkeit Ihres Audio-Interfaces auf PHONO steht – schalten Sie es andernfalls über das Control-Panel nach PHONO. Für weitere Informationen lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung Ihres Audio-Interfaces.
5. Laden Sie einen Track aus der Demo Playlist in Deck A, starten Sie den Plattenspieler und legen Sie die Nadel auf die Timecode-Platte.
6. Sobald die Kalibrierung des Timecode-Signals in TRAKTOR SCRATCH abgeschlossen ist, leuchtet der Absolut-Modus-Button blau und der Track wird wiedergegeben.

Sollte es zu Problemen kommen, lesen Sie bitte das Handbuch Ihres Audio-Interfaces, oder gehen Sie zu Abschnitt ↑12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 – Fehlersuche.

12.1.3 Die Zonen der Timecode-Schallplatte

Die Kontroll-Schallplatten bestehen aus den folgenden drei Zonen, die jeweils unterschiedliche Wiedergabefunktionen haben:

LEAD-IN – Die ersten paar Millimeter der Timecode-Schallplatte

► Das Setzen der Nadel in die Lead-In-Zone der Steuerschallplatte führt zu einem Sprung zum Anfang des Tracks.

► Benutzen Sie dieses Feature, um im "Relative Control Reading"-Modus zum Anfang eines Tracks zurückzuspringen.

PLAYBACK (Wiedergabebereich) – Hauptteil der Timecode-Schallplatte

- Dieser Bereich ist aufgeteilt in 10 Segmente auf Seite A und 15 Segmente auf Seite B. Dieser Bereich wird zur normalen Wiedergabe gebraucht.
- Die Unterteilungen stellen visuelle Zeitmarkierungen dar, gleichermaßen mit Abständen von jeweils einer Minute, und beeinflussen nicht das kontinuierliche Abspielen der geladenen Tracks.

> TRAKTOR schaltet in den Internen-Modus um, wenn das Ende einer Timecode-Platte erreicht wurde.

BROWSE – Letzter Track der Schallplatte

► Das Aufsetzen der Nadel in die Scroll-Zone erlaubt es Ihnen, sich vorwärts und rückwärts durch eine Playlist zu bewegen, indem Sie die Steuerschallplatte vor- und zurückbewegen.

► Um den ausgewählten Track zu spielen, setzen Sie den Tonarm einfach wieder in die Playback-Zone.

12.2 Setup mit CD-Playern

Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre CD-Spieler anschließen müssen.

12.2.1 Verbindungen herstellen

Bitte entnehmen Sie Informationen zum Anschließen Ihrer CD-Player aus der Dokumentation, die zusammen mit Ihren Audio-Treibern installiert wurde. Die Handbücher finden sie hier:

- Mac OS X: *Macintosh HD/Programme/Native Instruments/Traktor Audio 6/10 Driver*
- Windows: *Start > Alle Programme > Native Instruments > Traktor Audio 6/10 Driver*

Wir gehen davon aus, dass TRAKTOR SCRATCH einsatzbereit ist und das Audio-Routing korrekt durchgeführt wurde. Da TRAKTOR SCRATCH 2 mit einer automatischen Audio-Interface-Erkennung ausgestattet ist, sollte das für Sie kein Problem darstellen. Sollten dennoch Probleme auftauchen, nehmen Sie bitte das **Erste-Schritte-Handbuch** zur Hand, um ausführliche Informationen zum Einrichten Ihrer Hardware zu erhalten.

12.2.2 TRAKTOR SCRATCH mit CD-Spielern testen

1. Starten Sie TRAKTOR SCRATCH.
2. Klicken Sie auf den nach unten gerichteten Pfeil unterhalb des Deck-Buchstabens in TRAKTOR und versichern Sie sich, dass *Scratch Control* als Eingabemodus ausgewählt wurde.

3. Legen Sie die Timecode-CDs in Ihre CD-Player ein.
4. Stellen Sie sicher, dass die Eingangs-Empfindlichkeit Ihres Audio-Interfaces auf LINE steht – schalten Sie es andernfalls über das Control-Panel nach LINE. Für weitere Informationen lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung Ihres Audio-Interfaces.
5. Laden Sie einen Track aus der Demo-Playlist in Deck A und starten Sie den CD-Player.
6. Sobald die Kalibrierung des Timecode-Signals in TRAKTOR SCRATCH abgeschlossen ist, leuchtet der Absolut-Modus-Button blau und der Track wird wiedergegeben.

Sollte es zu Problemen kommen, lesen Sie bitte das Handbuch Ihres Audio-Interfaces, oder gehen Sie zu Abschnitt ↑12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 – Fehlersuche.

12.2.3 Die Zonen der Timecode-CD

Die Kontroll-CDs bestehen aus den folgenden drei Zonen, die jeweils unterschiedliche Wiedergabefunktionen haben:

- **CD Track 1: LEAD-IN – (0:04 Min.)**

Wenn Sie den CD Track 1 auswählen erfolgt ein Sprung in den Lead-In-Bereich des geladenen Tracks. Außerdem ermöglicht es Ihnen auf dem ersten Beat von Track 2 zu scratchen.

- **CD Track 2: PLAYBACK – (25:00)**

Dieser Track wird für die normale Wiedergabe benutzt.

> TRAKTOR schaltet in den Internen-Modus um, wenn das Ende von Track 2 der Timecode-CD erreicht wurde.

- **CD Track 3: BROWSE – (5:00)**

Die Auswahl des Track 3 erlaubt Ihnen, vorwärts und rückwärts durch eine Playlist zu blättern, indem Sie das Jog-Wheel Ihres CD-Players benutzen.

Um den ausgewählten Track zu spielen, springen Sie einfach zurück zu CD Track 2, indem Sie den "Rücksprung"-Button an Ihrem CD-Player zwei mal schnell nacheinander drücken.

12.3 Gemischtes Setup

Wenn Sie einen Plattenspieler und einen CD-Player benutzen, verbinden Sie diese wie zuvor beschrieben und belassen Sie das TRAKTOR AUDIO 6/10 im Timecode-Vinyl-Modus.

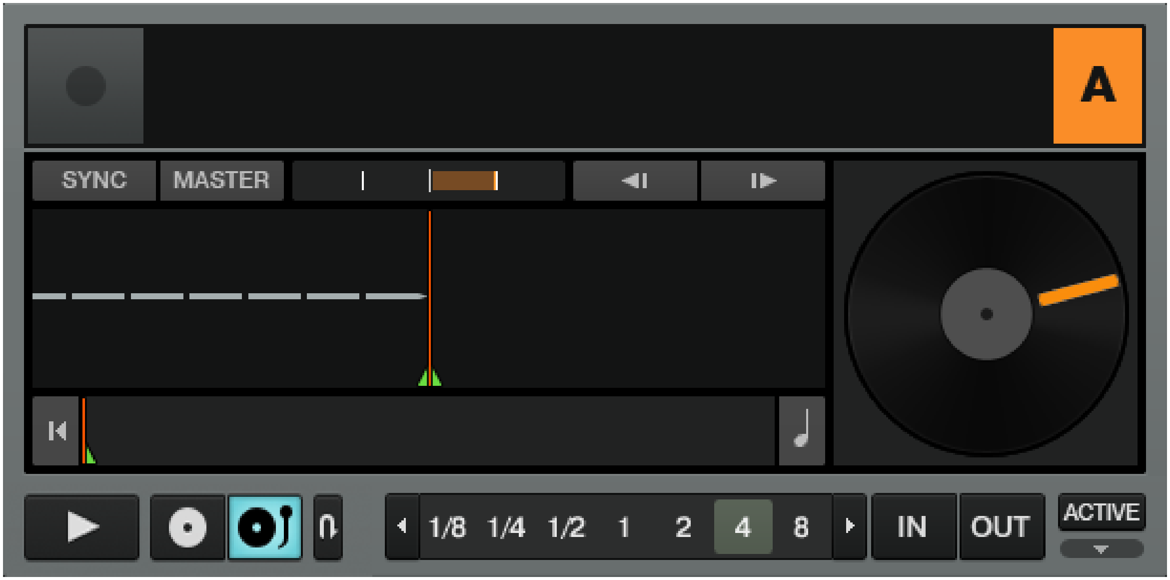
12.4 Aktivieren der Decks

Nutzer der TRAKTOR AUDIO 6/10 werden merken, dass TRAKTORs Decks in der Voreinstellung deaktiviert sind, da die Ausgangs-Kanäle an der Soundkarte auf **Direct Thru** geschaltet sind. Durch Klicken auf den Deck-Buchstaben (z. B. "A") gelangen Sie in das Deck-Modus-Menü.

Um TRAKTOR standardmäßig mit aktivierten Decks zu starten, ändern Sie die Direct-Thru-Voreinstellung im Control-Panel des Audio-Interfaces.

12.5 Calibration (Kalibrierung)

Der Kalibrierungsprozess wird automatisch ausgeführt, sobald Sie die Nadel auf eine Timecode-Schallplatte legen oder eine Timecode-CD starten. TRAKTOR wird feststellen, welches Timecode-Medium Sie verwenden, die Signalqualität prüfen und – sofern die Signalqualität zufriedenstellend ist – die Kalibrierungs-Phase abschließen. Von nun an drehen sich die Software-Teller mit der gleichen Geschwindigkeit wie die Schallplatten oder die CD-Player und es wird exakt den Bewegungen der Schallplatte/CD gefolgt.



Der rotierende Teller folgt der Bewegung der Timecode-Platte.

> Um herauszufinden, welches Software-Deck von welchem Plattenspieler gesteuert wird, stoppen Sie einfach den Plattenspieler und beobachten Sie, welches Software-Deck ebenfalls aufhört zu drehen.

Sollten die Software-Teller nicht der Drehung Ihrer Plattenspieler folgen, oder sollten Fehlermeldungen auf dem Teller oder der Scope-Anzeige erscheinen, lesen Sie bitte Abschnitt ↑12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 – Fehlersuche zur Fehlersuche.

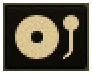
12.6 Wiedergabemodi

Die folgenden Abschnitte beschreiben wie der Timecode umgesetzt wird.

12.6.1 Absolut-Modus (Absolute Tracking Mode)

Im Absolut-Modus entspricht die absolute Position der Nadel auf der Platte bzw. des Lasers auf der CD der Wiedergabeposition Ihres Tracks.

► Der Absolut-Modus wird aktiviert, indem Sie den Button drücken, auf dem eine Schallplatte und ein Tonarm abgebildet sind.

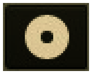


> In diesem Modus können Sie sich durch den Track bewegen, indem Sie die Nadel auf einer anderen Position auf der Platte absetzen ("NeedleDropping").

12.6.2 Relativ-Modus (Relative Tracking Mode)

Der Relativ-Modus bietet Ihnen Möglichkeiten, die weit über die des traditionellen Schallplatten-DJing hinausgehen, wobei die Haptik nicht verloren geht und die Timecode-Steuerung erst so richtig interessant wird. Mit dem Relativ-Modus können Sie Loops abspielen, Cue-Punkte verwenden, Beats "matchen" (Beatmatching) und sogar dem Skipping vorbeugen – und nie verlieren Sie dabei das Gefühl der Wiedergabesteuerung mit einer echten Schallplatte. Das bedeutet zwar, dass die Geschwindigkeit und die Position des Tracks nicht länger der Geschwindigkeit und der Position der Schallplatte entspricht, aber, auch wenn das Anfangs etwas ungewöhnlich scheinen mag, in der Praxis bleibt das Gefühl der Schallplatte jedoch im Wesentlichen gleich.

► Der Relativ-Modus wird aktiviert, indem Sie den Button drücken, auf dem eine Schallplatte ohne Tonarm abgebildet ist.



Um im Relativ-Modus zurück an den Anfang des Tracks zu springen, legen Sie einfach die Nadel in den Lead-In-Bereich der Platte; bei CD-Playern springen Sie einfach zurück zu Track 2.

> Der Relativ-Modus wird automatisch aktiviert, wenn die Wiedergabe in einer Loop-Schleife erfolgt oder die Synchronisation zu einer anderen Tempo-Quelle (z. B. zum Master-Tempo oder zu einem anderen Deck) stattfindet.

12.6.3 Interne Wiedergabe (Internal Playback)

Im internen Wiedergabemodus wird die Wiedergabe in den Decks mit dem Play-Button und dem Tempo-Fader in TRAKTOR gesteuert – externe Plattenspieler oder CD-Player werden in diesem Modus nicht beachtet.

> Dieser Modus ist vor allem dann wichtig, wenn es Probleme mit der Hardware geben sollte oder die Steuerung von zwei oder mehr Decks mit einem einzigen Plattenspieler oder CD-Player erfolgen soll.

12.7 Timecode-Preferences

Im Folgenden erklären wir Ihnen ein paar Einstellungen aus den Preferences, welche die Timecode-Steuerung betreffen.

Klicken Sie zum Öffnen der Preferences auf den Preferences-Button in der rechten oberen Ecke:



Der Preferences-Button.

Preferences > Audio Setup > Built-In Soundcard (Rückfalllösung)

Nur unter Windows: An dieser Stelle können Sie ein Audio-Interface definieren, das TRAKTOR SCRATCH 2 verwendet, wenn keine TRAKTOR-AUDIO-Soundkarte (wie zum Beispiel ein AUDIO 4/8 DJ oder ein TRAKTOR AUDIO 6/10) an Ihren Computer angeschlossen wurde. Sie können in diesem Fall auch vom Internal-Modus Gebrauch machen-klicken Sie dazu auf einen Deckbuchstaben, öffnen Sie das Kontextmenü und wählen Sie *Internal Playback*.

> Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn Sie in einem Flugzeug sitzen und Tracks für Ihren Auftritt vorbereiten möchten!

Preferences > Timecode Setup > Switch to Absolute Mode in Lead-In

Durch das Ausführen einiger TRAKTOR-Befehle, wie Looping oder Synching, wird automatisch in den Relativ-Modus geschaltet. Wenn diese Funktion aktiviert wurde, können Sie einfach zurück in den Absolut-Modus wechseln, ohne den Computer zu verwenden:

► Wenn Sie mit Schallplatten arbeiten: Legen Sie die Nadel auf den Lead-In-Bereich der Platte

► Wenn Sie mit CDs arbeiten: Springen Sie zu Track 1

Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

Nehmen wir an, ein Track wird in Deck A in einem Loop wiedergegeben. Wenn diese Funktion in den Preferences aktiviert wurde, befindet sich der Track an der selben Wiedergabenposition, wenn er in das Deck B geladen wird. Der aktivierte Loop und die Geschwindigkeit stimmen ebenfalls überein. Turntable-Artists verwenden diese Funktion sehr gerne, um ein schnelles Beat-Juggling ausführen zu können.

12.8 TRAKTOR SCRATCH PRO 2 – Fehlersuche

In diesem Kapitel finden Sie nur die gängigsten Probleme, die bei der Verwendung von Timecode-Medien auftreten können. Weitere Tipps zum Thema Fehlersuche erhalten Sie in Kapitel ↑16, Fehlerbehebung.

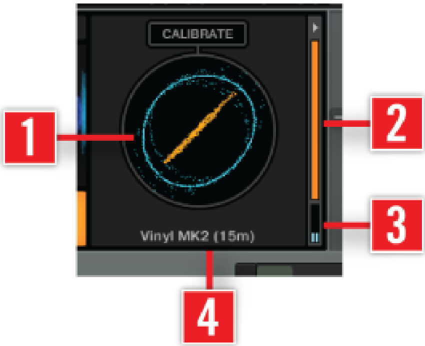
12.8.1 Kalibrierungsprobleme

Im Allgemeinen raten wir Ihnen bei der Einrichtung von TRAKTOR immer das Scope-Panel zu überprüfen, um die Funktionstüchtigkeit der Timecode-Steuerung einwandfrei sicherzustellen. Das ist besonders wichtig, wenn die Deck-Teller in der Software den Bewegungen Ihrer Plattenspieler oder Ihrer CD-Player nicht wie erwartet folgen.

Sie können **das Scope-Panel öffnen**, indem Sie auf den Teller klicken, oder, falls der Teller nicht angezeigt wird, indem Sie auf den kleinen Pfeil (Minimierungs-Button) über der Timecode-Qualität-Anzeige klicken.

Der kleine Pfeil (Minimierungs-Button) über der Timecode-Qualität-Anzeige minimiert außerdem das Scope-Panel, falls Sie eine größere Ansicht der Track-Wellenform bevorzugen.

Das Panel bietet vier hilfreiche Anzeigen:



Die vier Anzeigen auf dem Scope-Panel.

(**1**) Die mittlere Scope mit einer ringförmigen Darstellung des eingehenden Timecode-Signals

(**2**) Die orange Qualität-Anzeige auf der rechten Seite

(**3**) Die Anzeige für den Stereo-Eingangspegel unten rechts

(**4**) Die Statusinformation unten in der Mitte

Darüber hinaus setzt der CALIBRATE-Button die Timecode-Kalibrierung zurück. Dies geschieht automatisch, wenn TRAKTOR gestartet wird.

Die folgenden Abbildungen zeigen die häufigsten Einrichtungs-Szenarien:

Erfolgreiche Kalibrierung

- **SCOPE**: blauer Kreis und eine orange diagonale Linie (oder zwei orange Kreise, wenn Timecode-MK1 verwendet wird)
- **QUALITÄT**: vollständig orange
- **INPUT**: zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT**: folgende Möglichkeiten



Vinyl MK2 (15/10 min)



CD MK2



Vinyl MK1 (15/10 min)



CD MK1



CD MK1 (gepunktete Linie erscheint bei bestimmten Abspielgeschwindigkeiten)

Scratchfunktion deaktiviert

Die Scratch-Funktionalität in TRAKTOR ist nur in Verbindung mit bestimmten Audio-Interfaces verfügbar, die von Native Instruments "bestätigt" wurden.

- **SCOPE**: leer
- **QUALITÄT**: leer
- **INPUT**: zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT**: "Scratch disabled"



Scratch-Funktion deaktiviert

WARUM: Es ist kein mit der Scratch-Funktion kompatibles Gerät ausgewählt.

LÖSUNG: Überprüfen Sie, dass Sie unter *Preferences > Audio Setup* den richtigen Audio-Treiber ausgewählt haben, nämlich ein Audio-Interface, das mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2 kompatibel ist (wie das TRAKTOR AUDIO 6/10, AUDIO 4/8 DJ, der TRAKTOR KONTROL S4 oder ein von Native Instruments "bestätigter" Mixer).

Kein Input

- **SCOPE**: leer
- **QUALITÄT**: leer
- **INPUT**: leer
- **TEXT**: Waiting...



TRAKTOR wartet auf Input.

WARUM: An den Eingangs-Kanälen wird kein Signal erkannt, oder das empfangene Signal ist für die Kalibrierung nicht geeignet.

LÖSUNG: Überprüfen Sie, dass die Cinch-Kabel von Ihrem Plattenspieler oder CD-Player fest angeschlossen sind und prüfen Sie, dass die Eingangsempfindlichkeit für alle angeschlossenen Plattenspieler korrekt auf Phono und für alle angeschlossenen CD-Player auf Line geschaltet ist. Vergewissern Sie sich, dass an den Pegelanzeigen unter der Qualitätsanzeige an beiden Kanälen ein Signal empfangen wird. Prüfen Sie in den Preferences außerdem die Richtigkeit der Zuweisungseingänge an den Decks.

Kanal nicht vorhanden

- **SCOPE**: horizontale oder vertikale Linie
- **QUALITÄT**: leer
- **INPUT**: nur ein Kanal
- **TEXT**: "Waiting... Left/Right ch. missing"



Kanal links nicht vorhanden



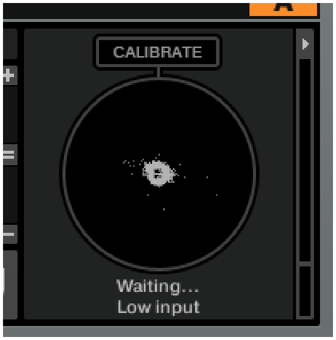
Kanal rechts nicht vorhanden

WARUM: Ein Kanal des Signals vom Plattenspieler oder CD-Player ist nicht vorhanden.

LÖSUNG: Überprüfen Sie, dass die Cinch-Kabel von Ihrem Plattenspieler oder CD-Player fest angeschlossen sind und prüfen Sie die Kontakte, die den Tonabnehmerkopf mit dem Tonarm verbinden.

Eingangsempfindlichkeit zu niedrig

- **SCOPE**: kleiner weißer Kreis
- **QUALITÄT**: leer
- **INPUT**: leer
- **TEXT**: "Waiting… Low input"



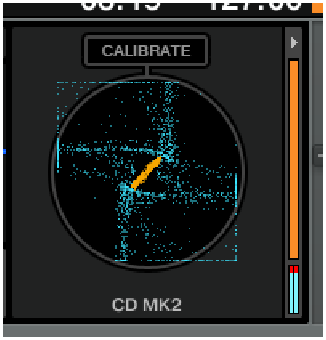
Plattenspieler ist an den CD/Line-Eingang angeschlossen.

WARUM: Ein Plattenspieler ist an einen Line-Level-Eingang angeschlossen.

LÖSUNG: Wechseln Sie die Eingangsempfindlichkeit im Control-Panel des Audio-Interfaces nach Phono.

Eingangsempfindlichkeit zu hoch

- **SCOPE**: unterschiedliche Formen
- **QUALITÄT**: unterschiedlich (abhängig von der Signalstärke)
- **INPUT**: vollständig (Spitzen gehen in den roten Bereich)
- **TEXT**: unterschiedlich (abhängig von der Signalstärke)



CD-Player ist an den Phono-Eingang angeschlossen (MK2).



CD-Player ist an den Phono-Eingang angeschlossen (MK1).

WARUM: Ein CD-Player oder eine andere Line-Level-Quelle ist an einen vorverstärkten Phono-Eingang angeschlossen.

LÖSUNG: Wechseln Sie die Eingangsempfindlichkeit im Control-Panel des Audio-Interfaces nach Line.

Brummton

- **SCOPE**: überlagertes rotes Erdungssymbol
- **QUALITÄT**: vollständig
- **INPUT**: zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT**: abhängig von der Stärke des Brummens



Vinyl MK2 (10 min)



Vinyl MK1 (15 min)

WARUM: Fehlerhafte Erdung der Plattenspieler.

LÖSUNG: Stellen Sie sicher, dass das Erdungskabel des Plattenspielers mit der Masse Ihres Mixers oder Audio-Interfaces verbunden ist und, dass Ihre Plattenspieler und Kabel in funktionsfähigem Zustand sind.

Beachten Sie, dass der Brummton auftreten kann, wenn Sie entweder "normale" Schallplatten in einen Timecode-Eingang spielen oder, wenn ein CD-Player an einen Phono-Eingang angeschlossen ist. In diesem Fall können Sie die Brummton-Warnung ignorieren.

Starke Vibrationen

- **SCOPE**: schwingend und unbeständig
- **QUALITÄT**: vollständig
- **INPUT**: zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT**: Art des wiedergegebenen Timecode-Mediums



Vinyl MK2 (15 min)



Vinyl MK1 (15 min)

WARUM: Ihr Plattenspieler ist starken Vibrationen ausgesetzt, wie beispielsweise lautem Bass oder heftigen Tanzbewegungen.

LÖSUNG: Sie haben nichts zu befürchten, da die meisten Vibrationen von dem Decoder herausgefiltert werden.

Falsche Timecode-Version, Timecode MK1 ist in der Scope ausgegraut

- **SCOPE**: zwei graue Kreise
- **QUALITÄT**: leer
- **INPUT**: zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT**: "Unknown Medium - Calib. failed"



Die Kalibrierung von Vinyl MK1 funktioniert nicht.

Dies könnte Folgendes bedeuten:

WARUM: Sie versuchen alte Timecode-Platten oder -CDs (MK1) in Verbindung mit einem nach Oktober 2011 erworbenen TRAKTOR-System zu benutzen.

LÖSUNG: Bitte verwenden Sie in Verbindung mit einem nach Oktober 2011 erworbenen System ausschließlich MK2 Timecode-Medien.

oder

WARUM: Ihr System ist kompatibel mit Timecode-MK1, die Kalibrierung ist aber aus einem anderen Grund fehlgeschlagen.

LÖSUNG: Bitte überprüfen Sie, ob die vier Kabel, die den Tonabnehmer mit dem Tonabnehmerkopf verbinden, in der richtigen Reihenfolge sind. Sollten Ihre Platten alt sein, versuchen Sie es mit einer neuen Timecode-Platte oder suchen Sie den Fehler mit Hilfe einer Timecode-CD.

Mono-Input wegen fehlerhafter Verschaltung

- **SCOPE**: graue diagonale Linie
- **QUALITÄT**: leer
- **INPUT**: zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT**: Waiting...



Die Kalibrierung ist wegen fehlerhafter Verschaltung fehlgeschlagen.

WARUM: Der Decoder empfängt aufgrund eines nicht zugewiesenen Eingangs-Kanals ein Mono-Signal.

- **LÖSUNG**: Drücken Sie den Restore-Button in *Preferences > Audio Setup > Routing*.

Timecode-Medium wechseln ohne Rekalibrierung

- **SCOPE**: ungewöhnliche Form (siehe Beispielbilder)
- **QUALITÄT**: leer
- **INPUT**: zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT**: siehe Abbildungen



Schallplatte MK1 kalibriert als MK2.



CD MK2 kalibriert als MK1.



CD MK1 kalibriert als MK2.



Schallplatte MK2 kalibriert als MK1.

WARUM: Das Timecode-Medium wurde ohne Rekalibrierung auf eine andere Generation (MK1 oder MK2) gewechselt.

LÖSUNG: Rekalibrieren Sie durch Drücken von CALIBRATE.

Weitere Gründe für fehlerhafte Kalibrierung

- **SCOPE**: schwingend und unbeständig
- **QUALITÄT**: leer
- **INPUT**: zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT**: "Unknown Medium - Calib. failed"



Die Kalibrierung von Vinyl MK2 funktioniert nicht.

Die Kalibrierung ist aus unbekanntem Grund fehlgeschlagen. Bitte überprüfen Sie, ob die vier Kabel, die den Tonabnehmer mit dem Tonabnehmerkopf verbinden, in der richtigen Reihenfolge sind. Sollten Ihre Platten alt sein, versuchen Sie es mit einer neuen Timecode-Platte oder suchen Sie den Fehler mit Hilfe einer Timecode-CD.

12.8.2 Fehlerbehebung bei der Audiowiedergabe

Sollte es zum Problemen bei der Audiowiedergabe kommen und Störgeräusche sowie Aussetzer auftreten, werfen Sie zunächst einen Blick in Kapitel ↑16.2, Latenz-Probleme, um Tipps zur Leistungssteigerung Ihres Systems zu bekommen.

13 Preferences (Voreinstellungen)

TRAKTOR bietet viele Einstellungsmöglichkeiten, um Ihr System einzurichten. Das folgende Kapitel beschreibt alle Optionen im Preferences-Panel in der Reihenfolge des Erscheinens.

Wenn Sie einen externen Native-Instruments-Controller an Ihren Computer anschließen (z. B. TRAKTOR KONTROL S2/S4), erscheinen in der linken Spalte im Preferences-Fenster zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten. Weitere Informationen zu diesen Einstellungsmöglichkeiten finden Sie in dem entsprechenden Hardware-Controller-Handbuch.

13.1 Das Preferences-Fenster

Die meisten Anpassungsoptionen in TRAKTOR finden Sie im **Preferences-Fenster**.

> In LE 2 gibt es nur einige weinige Optionen in den Preferences.



Der Preferences-Button oben recht im TRAKTOR-Fenster.

► Klicken Sie auf den Preferences-Button im rechten Teil der Kopfzeile von TRAKTOR, um die Preferences zu öffnen.

> Alternativ können Sie auch den Eintrag *File > Preferences...* in der Software-Menüleiste auswählen (im Vollbildmodus nicht sichtbar).

Der Setup Wizard

Mit dem Button in der unteren linken Ecke des Preferences-Fensters starten Sie den Setup-Wizard. Dies ist außerdem ein bequemer Weg, ein neues TRAKTOR-Setup mit den Werkseinstellungen einzurichten. Der Setup Wizard bewirkt zwei Dinge:

- Mit diesem können Sie eine Auswahl an Audio-, MIDI- und allgemeinen Konfigurationen treffen und müssen sich nicht um die Verschaltungen und Zuweisungen kümmern.
- Alle TRAKTOR-Einstellungen werden auf die Voreinstellungen zurückgesetzt.

> Weitere Informationen über den Setup Wizard erhalten Sie in Kapitel ↑3, TRAKTORs Setup Wizard.

Globaler Import und Export

In der unteren linken Ecke des Preferences-Fensters befinden sich die Import- und Export-Buttons. Diese Buttons erlauben das Laden (Import) und Speichern (Export) **aller** Preferences-Einstellungen. Sie können die exportierten Einstellungen nach Ihren Bedürfnissen auswählen.

- **Import**: Wenn Sie eine Datei mit Ihren Einstellungen auf der Festplatte ausgewählt haben, erscheint ein Import-Filter, in dem Sie festlegen können, welche Einstellungen Sie importieren wollen.
- **Export**: Speichert alle Einstellungen als Datei auf der Festplatte. Dabei wird Ihnen ein Export-Filter angezeigt, in dem Sie festlegen können, welche Einstellungen in die Datei geschrieben werden.
- **Import- und Export-Filter**:
    - **Keyboard Mappings**: Einstellungen bezüglich der Tastaturkürzel im Bereich *Preferences > Controller Manager*.
    - **Controller Mappings**: Einstellungen bezüglich der Controller-Zuweisungen im Bereich *Preferences > Controller Manager*.
    - **GUI Layout**: Einstellungen bezüglich der grafischen Bedienoberfläche im Bereich *Preferences > Layout Manager*.
    - **File Load- And Write- paths**: Speicher- und Schreibverzeichnisse im Bereich *Preferences > File Management > Directories*.
    - **Favorites**: Favoriten, die im Browser abgelegt wurden unter *Preferences > Browser Details*.
    - **Broadcasting**: Einstellungen für Internet-Übertragungen wie Proxy, Server und Metadaten, im Bereich *Preferences > Broadcasting*.

- **Audio Device Settings**: Einstellungen bezüglich des Audio-Interfaces im Bereich *Preferences > Audio Setup*.
- **MIDI Clock settings**: MIDI-Clock-Einstellungen im Bereich *Preferences > MIDI Clock*.
- **Effect Settings**: Effekt-Einstellungen inklusive der Verschaltung der Effekte, des Effekt-Modus und der Effekt-Vorauswahl im Bereich *Preferences > Effects*.
- **Other Preferences and setting**: Exportiert alle anderen Einstellungen, die in den Preferences vorgenommen wurden, wie zum Beispiel die Global-Einstellungen, das Ein- oder Ausschalten der Tool-Tipps, das Starten im Vollbildmodus etc.

13.2 Audio Setup

Dieses Kapitel informiert Sie über die Einstellungsmöglichkeiten des Audio Setups in TRAKTOR.

13.2.1 Audio-Interface

- **Audio Device**: Wählen Sie Ihr Audio-Interface aus. Wenn kein externes Audio-Interface ausgewählt wurde, können Sie das interne Audio-Interface auswählen.
- **Sample Rate**: Wählen Sie eine Sample-Rate, mit der Ihr Audio-Interface betrieben werden kann. Beachten Sie, dass eine höhere Sample-Rate eine größere Rechenleistung benötigt, als eine niedrigere. Der Standardwert in diesem Bereich ist 44,1 kHz und entspricht der Sample-Rate, die für Audio-CDs verwendet wird.
- **Latency** (Latenz): Verwenden Sie unter Mac OS X den Schieberegler, um den Latenzwert einzustellen, mit dem Ihr System betrieben werden kann. Klicken Sie unter Windows auf die Schaltfläche Settings, um das Bedienfeld Ihres Audio-Interfaces zu öffnen. Niedrige Latenzwerte sind besser, benötigen aber eine hohe Rechenleistung. Zu niedrige Werte können zu Audioaussetzern, Störgeräuschen oder Fehlfunktionen führen. Beginnen Sie mit einem Latenzwert von 15 ms und passen Sie diesen nach und nach an. Ein Einstellung zwischen 5 und 10 ms ist empfehlenswert.

13.2.2 Phono / Line

Input Channel: In diesem Bereich können Sie den Eingangskanal von Phono auf Line umstellen, wenn Sie ein Native Instruments AUDIO-4-DJ- oder ein AUDIO-8-DJ-Audio-Interface verwenden. Dieser Vorgang ist dann notwendig, wenn Sie von Plattenspielern zu CD-Playern wechseln.

Beachten Sie, dass Sie bei Verwendung des TRAKTOR AUDIO 6/10 die Eingangskanäle im Control Panel umschalten müssen.

> Weitere Informationen über die aktuell angebotenen Audio-Interfaces von Native Instruments erhalten Sie auf der Webseite http://www.nativeinstruments.com/traktor.

13.2.3 Routing (Verschaltung)

Swap Channel: In diesem Bereich können Sie die Kanäle Ihres Audio-Interfaces in TRAKTOR neu verschalten (die Kanalpaare tauschen). Diese Funktion ist sehr nützlich, um Kanäle neu zu verschalten, ohne die Kabel an Ihrer Hardware tauschen zu müssen.

13.2.4 Integriertes Audio-Interface (gilt nur für Windows)

Win Built-In: An dieser Stelle können Sie ein Audio-Interface als Notfalllösung (fall-back) auswählen. Dieses Audio-Interface wird von Ihrem System dann verwendet, wenn das Audio-Interface, dass Sie im Audio Setup ausgewählt haben, nicht zur Verfügung steht.

13.2.5 Multi-Core (Mehrkernprozessor)

Wenn die Option Enable Multi-Core Processor Support aktiviert ist, kann die für das Programm benötigte Rechnerleistung reduziert werden und für anspruchsvollere Funktionen, wie die aktivierte Keylock-Funktion an allen Decks, verwendet werden.
Die Funktion muss deaktiviert sein, wenn Sie eine zweite Echtzeit-Anwendung auf demselben Computer ausführen.

13.3 Output Routing (Ausgangsverschaltung)

Unter *Preferences > Output Routing* können Sie bestimmen, über welche Ausgänge Ihres Audio-Interfaces die Wiedergabe aus TRAKTOR stattfindet. Zunächst müssen Sie einen Mixer-Modus auswählen.

Mixing Mode (Mixer-Modus)

Internal: Wählen Sie den Mixer-Modus Internal, wenn Sie den internen Mixer in TRAKTOR benutzen wollen. Der Mixer-Modus Internal bietet die folgenden Optionen:

- **Output Monitor**: Wählen Sie ein Ausgangspaar, um Ihre Tracks vorhören zu können. Wenn Sie die Cue-Buttons (Kopfhörersymbol) des internen Mixers in TRAKTOR verwenden, wird das Audiosignal an ein separates Stereopaar geleitet, das unabhängig von den Mixerkanälen und dem Crossfader des internen Mixers ist. Im internen Mixer-Modus entspricht der Monitorkanal dem Ausgangskanal des Vorhördecks im Browser. Klicken Sie auf Mono, um die beiden Kanäle zu einem Monosignal zu mischen.
- **Output Master**: Wählen Sie ein Ausgangspaar für den Master Output. Klicken Sie auf Mono, um die beiden Kanäle zu einem Monosignal zu mischen.
- **Output Record**: Wählen Sie ein Ausgangspaar für den Aufnahmeausgang. Die Recording Outputs werden benutzt, um das Master-Ausgangssignal von TRAKTOR zu einem separaten Mixereingang oder zu einem Aufnahmegerät zu schicken, um Ihren Mix aufzunehmen.

> Wenn Sie den internen Mixer-Modus in TRAKTOR verwenden, sollten Sie ein Audio-Interface nutzen. Native Instruments empfiehlt die Audio-Interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, die speziell für den Einsatz von TRAKTOR konstruiert wurden. Diese Geräte erlauben die Wiedergabe des Stereo-Mastersignals und des Kopfhörermixes (Cue-Signal).

External: Wählen Sie den External Mixer-Modus wenn Sie einen externen Hardware-Mixer benutzen wollen. Der External Mixer-Modus bietet die folgenden Optionen:

- **Output Deck A/B/C/D**: Wählen Sie ein Ausgangspaar für jedes Deck. Die zur Verfügung stehenden Optionen sind abhängig von dem gewählten Audio-Interface. Sie können auch mehrere Decks zu einem Ausgangspaar leiten. Das ist vor allem dann sehr nützlich, wenn Ihr Audio-Interface über eine geringe Anzahl an Ausgängen verfügt.
- **Output Preview**: Wählen Sie ein Ausgangspaar für das Vorhördeck.

- **Output FX Return**: Wählen Sie ein Ausgangspaar das für Send-Effekte genutzt werden soll.

> Native Instruments empfiehlt die Audio-Interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, die speziell für den Einsatz von TRAKTOR konstruiert wurden.

13.4 Input Routing (Eingangsverschaltung)

- **Input Deck A — D**: Benutzen Sie dieses Menü um die verschiedenen Eingänge Ihres Audio-Interfaces für die Einbindung von Audio-Signalen von externen Geräten in TRAKTOR zu konfigurieren. Die Lautstärkeanzeigen rechts neben den Eingängen zeigen einen Signalpegel an, sobald dieser anliegt. Sie können auch mehrere Decks zu einem Eingangspaar leiten.
- **Input FX Send (Ext)**: Wählen Sie ein Eingangspaar das für Send-Effekte genutzt werden soll.
- **Input Aux**: Wählen Sie ein Eingangspaar für den Aux-Eingang.

Der Aux-Eingang steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie den Internal Mixer-Modus unter Output Routing gewählt haben.

13.5 MIDI Clock

MIDI Clock Senden

- **Send MIDI Clock**: Wenn diese Option angewählt ist, sendet TRAKTOR ein MIDI-Clock-Signal an das ausgewählte Gerät. Diese Funktion ermöglicht es, externe Hard- und Software zu synchronisieren.
- **Sending Offset**: Hier können Sie einen Offset (Zeitversatz) für das MIDI-Clock-Signal einstellen.

> In LE 2 und ME 2 ist die MIDI-Clock nicht verfügbar.

13.6 Timecode Setup

Timecode Inputs (Timecode-Eingänge)

Die Kalibrierungskreise (Scopes) geben Ihnen einen groben Anhaltspunkt über die Qualität des Timecode-Signals.

> In LE 2 und ME 2 ist das Timecode-Setup nicht verfügbar.

Die Scratch-Optionen funktionieren nur, wenn Sie eine Lizenz von TRAKTOR SCRATCH besitzen und die benötigte Hardware installiert wurde.

Decoder Gain

Hier wird die Lautstärke des eingehenden Timecode-Signals angezeigt. Ein höherer Gain-Wert bedeutet normalerweise eine bessere Auswertung des Signals.

Tracking

- **Track Start Position:** Sie können die Startposition des Timecode-Signals hier einstellen. Dies ist nützlich, wenn Sie Ihre Schallplatte mit einem Lead-In-Aufkleber versehen wollen oder der Anfang Ihrer Timecode-Platte zerkratzt ist.
- **Turntable Speed**: Setzen Sie ein Häkchen in das Feld 45-RPM-Handling-Modus, wenn Sie lieber mit 45 statt mit 33 Umdrehungen pro Minute arbeiten.
- **Tracking Alert**: Wenn sich das Timecode-Signal verschlechtert, blinken die Tracking-Buttons. Die Buttons blinken auch dann, wenn Sie die Timecode-Platte vor- und zurückbewegen; sollte das Blinken während der normalen Vorwärtswiedergabe auftauchen, befindet sich möglicherweise viel Staub an der Nadel.
- **Load next Track when flipping record**: Wenn diese Option gewählt ist, können Sie den nächsten Track in der Playlist durch das Umdrehen der Schallplatte laden.

- **Use playlist scrolling zone**: Wenn Sie diese Option aktiveren, können Sie in der Playlist blättern, indem Sie den Track 3 der Timecode-CD auswählen und das Jog-Wheel Ihres CD-Players vorwärts und rückwärts bewegen. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie in Kapitel ↑12.2.3, Die Zonen der Timecode-CD.
- **Switch to Absolute Mode in Lead-In**: Wenn Sie die Nadel in den Lead-In-Bereich der Timecode-Schallplatte setzen oder den ersten Track der Timecode-CD abspielen, wechselt der Wiedergabemodus in den Absolut-Modus. Weitere Informationen über die Wiedergabemodi erhalten Sie in Kapitel ↑12.6, Wiedergabemodi.
- **Switch to Absolute Mode when Loading**: Wenn Sie einen Track laden, schaltet der Wiedergabemodus immer in den Absolut-Modus. Weitere Informationen über die Wiedergabemodi erhalten Sie in Kapitel ↑12.6, Wiedergabemodi.

13.7 Loading (Laden)

Loading (Laden)

- **Loading only into stopped Deck**: Schützt davor, einen Track versehentlich in ein Deck zu laden, das aktuell für den Mix genutzt wird.
- **Stop Playback at End of Track**: Stoppt die Wiedergabe eines Decks, am Ende eines Tracks.
- **Duplicate Deck when loading same track**: Wenn ein Track in ein Deck geladen wurde, können Sie diesen mitsamt seiner aktuellen Wiedergabeposition in ein anderes Track-Deck kopieren, indem Sie auf die Kopfzeile des Decks klicken, die Maustaste gedrückt halten und den Track in einem anderen Deck ablegen. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie in Kapitel ↑6.3.7, Audio Drag-and-Drop in einem Deck.
- **Load next at end of Track**: Dies veranlasst TRAKTOR, den nächsten Track automatisch aus der aktiven Playlist zu laden, d. h. aus der Playlist, aus der der laufende Track stammt. Das Wechseln der Playlist während der Wiedergabe führt nicht zur Aktivierung einer anderen Playlist.
- **Initially cue to Load Marker**: Ist diese Option eingeschaltet, wird der Track automatisch zum Load Marker gespult, wenn er geladen wird.

Die Option Initially Cue to Load Marker ist in LE 2 nicht verfügbar.

- **Activate Fade In & Fade Out Markers**: Diese Option erlaubt den Gebrauch von Fade-In- und Fade-Out Markern für automatische Crossfades zwischen den Tracks.

Die Activate Fade In & Fade Out Markers sind in LE 2 nicht verfügbar.

- **Cruise loops Playlist**: Diese Option betrifft den Cruise-Modus (Autoplay). Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird TRAKTOR die Playlist von Anfang an wiederholen, wenn das Ende der Liste erreicht ist.

Die Cruise Loop Playlist ist in LE 2 nicht verfügbar.

Resetting Controls (Bedienelemente zurücksetzen)

- **Reset all Deck Controls when Loading Track**: Setzt alle Bedienelemente des Decks auf Ihre voreingestellten Werte zurück, wenn ein Track geladen wird.
- **Reset all Mixer Controls when Loading Track**: Setzt alle Bedienelemente des Mixers auf Ihre voreingestellten Werte zurück, wenn ein Track geladen wird.

13.8 Transport

Tempo

Set Tempo Range: Wählen Sie einen globalen Tempobereich für alle Tempo-Fader aus oder bestimmen Sie diesen separat für jedes Deck. Sie defnieren dadurch, die maximal mögliche Tempobeschleunigung und -verlangsamung. Die verfügbaren Werte sind 2%, 4%, 6%, 8%, 10%, 12%, 14%, 16%, 18%, 20%, 25%, 35%, 50% und 100%.

Wenn Sie einen Bereich von 100% wählen, können Sie einen Track mit den Tempo-Fadern in TRAKTOR komplett stoppen.

Die Funktion Tempo Fader Range ist in LE 2 nicht verfügbar.

Tempo Bend Sensitivity (Tempo-Bend-Empfindlichkeit)

Sie können das Ansprechverhalten der Tempo-Bend-Buttons einstellen, indem Sie den Tempo-Bend-Sensitivity-Schieber bewegen.

Um das Ansprechverhalten der Tempo-Bend-Buttons zu erhöhen, bewegen Sie den Tempo-Bend-Sensitivity-Schieber nach rechts; um es zu verringern, schieben Sie diesen nach links.

Der Wertebereich des Schiebers reicht von 0–200 %.

► Um das Tempo schrittweise zu verlangsamen oder zu beschleunigen wählen Sie die Option Tempo Bend Progressive Sensitivity.

Sync-Modus

Es gibt zwei unterschiedliche Methoden, um Tracks zu synchronisieren: **TempoSync** und **BeatSync**.

- **TempoSync**: Bewirkt ausschließlich eine Temposynchronisation von Tracks. Die Phasen der Decks werden übereinandergelegt, wenn der SYNC-Button gedrückt wird und der Button leuchtet; er leuchtet nicht mehr, wenn die Phasen der Decks verschoben wurden. Die Geschwindigkeiten sind in diesen Modus weiterhin synchron.
- **BeatSync** : Bewirkt die Tempo- und Phasensynchronisation von Tracks. Die Phasen der Decks werden übereinandergelegt, wenn der SYNC-Button gedrückt wird. Der SYNC-Button leuchtet nicht mehr, wenn die Phasen der Tracks manuell verschoben werden (zum Beispiel beim Scratchen oder wenn ein Deck angehalten wird). TRAKTOR legt die Phasen der Tracks automatisch wieder übereinander, wenn die Decks in den normalen Betrieb zurück wechseln (zum Beispiel wenn Sie die Platte oder das Jog-Wheel wieder loslassen).

Dieses Konzept erlaubt es allen Anwendern (inklusive der TRAKTOR-SCRATCH-Anwender), die Tempoübereinstimmung der Tracks auch dann beizubehalten, wenn das Tempo von zwei oder mehreren Tracks gleichzeitig verändert wird und ihre Phasen gegeneinander verschoben wurden!

Außerdem gibt es hier zwei Optionen zur Aktivierung der Tempo-Master-Funktion für Remix-Decks und zur Verhinderung, dass Decks, die "on air" sind zum Tempo-Master werden:

- **Remix Decks can be Tempo Master** (Remix-Decks können Tempo-Master sein): Wenn diese Option aktiviert ist, verhalten sich Remix-Decks wie Standard-Decks und können während eines Mixes zum Tempo-Master werden. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass Remix-Decks zum Tempo-Master werden können.
- **Only On-Air Decks can be Tempo Master** (Nur On-Air-Decks können Tempo-Master sein): Der Auto-Modus im Master-Clock-Panel (siehe auch ↑9.2.3, Master-Clock-Panel) erlaubt es TRAKTOR, den Tempo-Master automatisch zwischen den verschiedenen Decks umzuschalten, um zu gewährleisten, dass das Sync-System dem richtigen Deck folgt. Ein Deck kann nur automatisch zum Tempo-Master werden, wenn es einen Track wiedergibt. Wenn Sie also den aktuellen Tempo-Master anhalten, findet TRAKTOR das nächste laufende Deck und weist ihm den Tempo-Master zu. Wenn Sie nun die obige Option aktivieren, muss dafür das laufende Deck auch "on air" sein (d.h. am Master-Ausgang hörbar sein), um Tempo-Master zu werden.
  Die Aktivierung dieser Option ist sinnvoll, weil sie sicherstellt, dass der Tempo-Master immer ein hörbarer Track ist und so synchronisierte Decks nicht dem Tempo eines unhörbaren Tracks folgen.
  In manchen Fällen, insbesondere beim Spiel von Scratch-Motiven, werden Sie diese Option wahrscheinlich lieber deaktivieren. So können Sie beispielsweise Scratch-Abläufe spielen (bei denen die Lautstärke bestimmter Decks per Lautstärke- oder Crossfader herunter gedreht wird) ohne befürchten zu müssen, dass TRAKTOR den Tempo-Master einem anderen Deck zuweist.

> Der Sync-Modus ist in ME 2 nicht verfügbar.

Keylock (Tonhöhenkorrektur)

Diese Option konfiguriert die Qualität des "Time Stretchings”, beim Einsatz der Key-Lock-Funktion (Tonhöhenkorrektur).

Qualität

- Benutzen Sie ECO, wenn Sie einen langsamen Prozessor haben.
- Benutzen Sie HiQ, wenn Sie einen schnellen Prozessor haben.

Modus

- Wenn der Scratch-Modus aktiviert ist, wird Keylock deaktiviert, sobald die Wiedergabegeschwindigkeit unter -30 % oder über +50 % geht. Wenn Sie mit Timecode-Medien oder Jog-Wheels scratchen, erreichen Sie somit einen natürlicheren Scratch-Sound.
- Wenn der Normal-Modus aktiviert ist, ist Keylock innerhalb des gesamten Tempo-Bereiches aktiviert.

> Die Funktion Keylock Quality ist in LE 2 nicht verfügbar.

> Sie können die Tonhöhenkorrektur unabhängig von der Keylock-Range-Einstellung in den Decks ein- oder ausschalten.

Loops

- **Auto-Detect Size**: Benutzen Sie diesen Schieberegler, um einen Wert einzustellen, der vorgibt, ab welcher Länge ein Track automatisch als Loop erkannt und automatisch geloopt wird. Ein automatischer Loop hat grüne Loop-Markierungen am Anfang und am Ende.
- **Sync Phase when exiting Loop**: Verwenden Sie diese Option, um zwei Tracks nach dem Verlassen eines Loops erneut zu synchronisieren, wenn dieser kürzer als ein Takt war.

Play Count (Wiedergabezähler)

Min. Playtime: Dieser Schiebergler stellt die Zeit ein, die ein Track wiedergegeben werden muss, bevor er als gespielt markiert und der History-Playlist für diese Session hinzugefügt wird. Wenn die Mindestspieldauer erreicht ist, wird der Track mit einem Häkchen versehen. Der Play Count (Wiedergabezähler) erhöht sich.

Beat Counter (Taktzähler)

Bars per Phrase: Hier können Sie einstellen, wie viele Taktschläge ein Takt beinhaltet. Ein Takt besteht aus vier Taktschlägen. Diese Einstellung beeinflusst direkt die Takte und Beat-to-Cue-Optionen unter *Preferences > Decks > Deck Heading*.

Mouse Control (Maussteuerung)

Die folgenden Einstellungen beeinflussen das Verhalten der (gezoomten) Wellenform, wenn Sie mit der Maus darauf klicken. Die folgenden Modi stehen zur Wahl:

- **Vinyl**: Wenn Sie auf die Wellenform klicken stoppt der Track, ähnlich wie beim Anhalten einer Schallplatte per Hand. Wenn sie die Maustaste halten und die Wellenform vor- und zurückbewegen, ähnelt dies dem Scratchen einer Schallplatte.
- **Snap**: Der Mauspfeil rastet immer auf dem nächstliegenden Taktschlag des Tracks ein.
  - Wenn Sie in die Wellenform klicken, springt die Abspielposition immer zum Taktschlag, der dem Mausklick am nächsten ist und die Wiedergabe stoppt.
  - Wenn Sie bei gestopptem Deck mit der Maus klicken und die Taste festhalten, lösen Sie die gleiche Funktion aus wie beim Drücken des Cue-Buttons.
  - Ein Rechtsklick auf die Wellenform löst die gleiche Funktion aus wie beim Drücken des Play-Buttons des Decks.

Der Snap-Modus in den Preferences unterscheidet sich vom Snap-Modus, der im Master Panel eingestellt werden kann! Weitere Informationen über den Snap-Button erhalten Sie in Kapitel ↑9.2.1, Master-Panel.

> ⚠ Die Optionen zur Maussteuerung sind in LE 2 und ME 2 nicht verfügbar.

Cue-Play- (CUP-) Modus

- **Instant**: Startet die Wiedergabe sofort, wenn CUP gedrückt wird.
- **On Release**: Startet die Wiedergabe nach dem Loslassen des CUP-Buttons.

13.9 Layout der Decks

Deck Flavor

- Machen Sie aus jedem Deck ein Track Deck, Remix Deck oder Live Input.

Deck Layout

- Hier können Sie zwischen Micro-, Small-, Essential-, Full- oder Advanced-Decks umschalten, um Platz auf dem Bildschirm zu sparen. Decks, die das Micro- oder Small-Layout verwenden besitzen keine Wellenformansicht und keine Advanced-Panels. Wählen Sie Advanced Decks, um die Advanced-Steuerungen einzublenden.
- **Show Deck C&D**: Hier werden die Decks C und D ein- und ausgebelndet. Wenn Sie diese Option nicht auswählen, werden die Decks C und D ausgeblendet und stummgeschaltet, es sei denn Sie haben Live Input für diese Decks gewählt. In diesem Fall können Sie die Decks auch dann nutzen, wenn sie ausgeblendet wurden.

Tempo-Fader

- Wählen Sie an welchen Decks die Tempo-Fader angezeigt werden sollen.

Teller / Scope

- Wählen Sie an dieser Stelle zwischen den verschiedenen Darstellungsoptionen Minimized, Platter und Scope für die Kalibrierungsanzeigen aus. Sie können diese Anzeige auch komplett ausschalten.

Die Scratch-Panels funktionieren nur, wenn TRAKTOR SCRATCH und die benötigte Hardware installiert sind.

> ⚠ In ME 2 sind die Plattenteller-Panels nicht verfügbar.

Miscellaneous (Verschiedenes)

- **Grid Mode**: Wählen Sie aus, wie die Beatmarker dargestellt werden sollen *Full*, *Dim*, *Ticks* oder *Invisible*.
- **Show Minute Markers**: Schaltet die Anzeige der Minuten-Markierungen für alle Decks ein oder aus. Die Minuten-Marker bieten eine visuelle Orientierung in der Stripe-Ansicht und zeigen jede Minute eines Tracks optisch an.
- **Color Mode**: Es stehen vier Farbmodi für die Wellenform zur Auswahl: *Ultraviolet*, *Infrared*, *X-Ray* und *Spectrum*.

Deck Header (Kopfzeile des Decks)

- **Show Cover Art**: Blendet die Cover-Bild-Anzeige ein oder aus.
- **Show Phase Meter**: Hiermit wird die Phasenanzeige für alle Decks an oder ausgeschaltet.

13.10 Track Decks

Deck Header (Kopfzeile des Decks)

Top/Middle/Bottom Row: Hier wählen Sie, welche Informationen eines geladenen Tracks in der Kopfzeile eines Decks angezeigt werden. Es stehen neun Felder in drei Reihen zur Verfügung. Die obere Zeile wird vergrößert dargestellt und die untere kleiner, damit Sie die Informationen nach Ihrer Wichtigkeit sortieren können.

> ⚠ In ME 2 kann die Kopfzeile eines Decks nicht bearbeitet werden.

Advanced Tabs

Wählen Sie zwischen den drei verschiedenen Advanced-Panel-Modi aus, die angezeigt werden, wenn das Advanced-Panel im Deck-Layout ausgewählt wurde. Drei Modi stehen zur Auswahl: Move, Cue und Grid.

Miscellaneous (Verschiedenes)

- **Track End Warning**: Verwenden Sie diesen Schieberegler, um festzulegen, wann die Warnung vor dem Erreichen des Ende eines Tracks eingeblendet werden soll. Wenn die Wiedergabeposition eines Track-Decks den Track-End-Warning-Bereich erreicht, beginnt die Stripe-Ansicht rot zu blinken und zeigt das Erreichen des Endes eines Tracks an. Die Zeitskala für den Track-End-Warning-Bereich reicht von 0 bis 120 Sekunden.
- **PlayMarker Position**: Ändert die Position der Wiedergabemarkierung (PlayMarker) für alle Decks. Der PlayMarker zeigt die aktuelle Wiedergabeposition innerhalb eines Tracks an. Bewegen Sie den Schieberegler, um die Position des PlayMarkers festzulegen: Bei einem Wert von 0 befindet sich der PlayMarker ganz links, bei 50 befindet er sich in der Mitte (Standardeinstellung) und bei 100 befindet er sich ganz rechts.

- **Stripe View Fit**: Schaltet die Anzeige der Stripe-Ansicht von der Länge der Platte (Timecode-Medium) auf die aktuelle Länge des geladenen Tracks um. Die Platte entspricht der kompletten Stripe-Ansicht auch dann, wenn der geladene Track kürzer ist.
- **Default Zoom**: Ändern Sie die vorgegebene Vergrößerungsstufe der Wellenformansicht in den Track-Decks. Ein Wert von -1.00 entspricht der kleinsten Vergrößerungsstufe und ein Wert von +1.00 entspricht der größer Vergrößerungsstufe. Nach der Auswahl des gewünschten Werts, wird diese Ansicht jedes mal verwendet, wenn Sie die Track-Decks einsetzen. Alternativ können Sie auch die + und - Symbole in der Wellenformanzeige verwenden, um die Vergrößerungsstufe auszuwählen.

13.11 Remix Decks

Remix Deck Layout

- **Show Volume Fader**: Diese Einstellung legt fest, ob die Lautstärke-Fader der Slots im Remix Deck angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, werden die Lautstärke-Fader ausgeblendet.
- **Show Filter Fader**: Diese Einstellung legt fest, ob die Filter-Drehregler im Remix Deck angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, werden die Filter-Drehregler ausgeblendet.
- **Permanently Show Slot Indicators**: Diese Einstellung legt fest, ob die minimierten Indikatoren der Slot-Parameter im Remix Deck angezeigt oder ausgeblendet werden. Wenn diese Option mit einem Häkchen versehen ist, sehen Sie, wenn Sie den Mauszeiger nicht über die Sample Slots eines Remix Decks halten, minimierte Indikatoren der Slot-Parameter. Ist diese Option nicht angewählt, werden die minimierten Indikatoren der Slot-Parameter nicht angezeigt. In beiden Fällen erscheinen die Slot-Parameter-Buttons immer, wenn Sie den Mauszeiger über die Sample Slots halten.
- **Set Auto-Gain When Loading Samples**: Diese Einstellung legt fest, ob TRAKTOR den in einem Sample gespeicherten Auto-Gain-Wert übernimmt, wenn es in ein Remix Deck geladen wird. Wenn diese Option nicht mit einem Häkchen versehen ist, belässt TRAKTOR den Wert bei 0,0 dB; folglich wird das Sample mit seiner ursprünglichen Audio-Lautstärke abgespielt. Ist diese Option mit einem Häkchen versehen, passt TRAKTOR das Gain-

Level, wie durch das Auto-Gain-Level im Sample festgelegt, an, sodass es mit maximaler Lautstärke wiedergegeben wird (dem Level anderer Samples, die mit Auto-Gain geladen wurden, entsprechend).

Behaviors (Verhaltensweisen)

- **Auto-Enable Deck Play on Sample Trigger**: Wenn diese Option aktiviert ist, wird TRAKTOR den Play-Button des Remix Decks "zwingen" in den "On"-Status zu wechseln, sobald Sie ein Sample triggern; auch wenn das Deck zuvor gestoppt wurde. Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, wird das Triggern von Samples keine Auswirkung auf den Play-Button des Remix Decks haben und Sie können das Sample auswählen, bevor Sie das gesamte Deck starten.
- **One-Shot Samples Ignore Punch Mode**: Wenn diese Option aktiviert ist, beachten Samples im One-Shot-Modus die Punch-Modus-Einstellung nicht und werden immer von Beginn an abgespielt. Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, folgen Samples im One-Shot-Modus den Regeln des Punch-Modus: Sie werden von der Position an abgespielt, die der Phase / der Position des vorherig abgespielten Samples entspricht.

Saving (Speichern)

Wenn diese Option aktiviert ist, speichert TRAKTOR das aktuelle Remix Set automatisch, sobald Sie Änderungen an den aktuellen Inhalten des Remix Decks vornehmen.

Dies gilt für die folgenden Aktionen:

- **Das Deck Flavor von Remix Deck in ein anderes Deck Flavor wechseln**: das Remix Set wird vor dem Wechsel des Deck Flavors gespeichert.
- **Ein neues Remix Set in das Remix Deck laden**: das Remix Set wird gespeichert, bevor das neue Remix Set geladen wird.
- **Die "Delete All"-Funktion (Alles Löschen) vom F1 ausführen**: das Remix Set wird gespeichert, bevor die Inhalte des Remix Decks gelöscht werden.
- **TRAKTOR schließen**: das Remix Set wird gespeichert, bevor der Rest der Collection gespeichert wird.

Beim Ausführen der Auto-Save-Funktion erscheinen keine Fenster oder Dialoge. Falls das Remix Set bereits in der Collection vorhanden ist, wird die ältere Version automatisch überschrieben!

Ist diese Option nicht mit einem Häkchen versehen, speichert TRAKTOR bearbeitete Remix Sets wie oben beschrieben nicht. Stattdessen verwirft TRAKTOR alle vorgenommenen Änderungen. Diese Arbeitsweise könnten Sie bevorzugen, wenn Sie Ihre Remix Sets für jede Performance immer gleich starten, unabhängig davon, wie Sie das Set bei einer früheren Performance bearbeitet und verändert haben.

13.12 Mixer

> ⚠ Der Mixer ist in LE 2 nicht verfügbar.

EQ-Auswahl

EQ Type: Sie können hier zwischen einem klassischen 3-Band-EQ (*Classic*), dem emulierten EQ des Pioneer DJM-600 (*P600*), des Ecler Nuo4 (*NUO*) oder des Allen & Heath XONE:92 (*Xone*) wählen.

> ⚠ In ME 2 ist die EQ-Auswahl nicht verfügbar.

Filter-Auswahl

- **Ladder**: Es wird der Ladder-Filter verwendet, der auch als Filter-Effekt zum Einsatz kommt.
- **Xone**: Hier kommt eine Emulation des Xone:92 Filters zum Einsatz, der auch verwendet wird, wenn der Effekt Filter:92 ausgewählt wird.

> ⚠ In ME 2 ist die Filter-Auswahl nicht verfügbar.

Crossfader

- **Auto Crossfade Time**: Dieser Schieberegler stellt die Überblendendauer ein.
- **Smooth/Sharp**: Hier stellen Sie die Crossfader-Kurve von weich bis hart ein.

Level (Pegel)

- **Set Autogain when loading Track**: Wenn Sie diese Option gewählt haben, übernimmt TRAKTOR die Einstellung des Gain-Werts.
- **Enable Limiter**: Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird ein Übersteuern vermieden.
- **Headroom**: Diese Einstellung ist hilfreich, wenn Sie mehrere Tracks oder Quellen in TRAKTOR mixen möchten, da jede zusätzliche Quelle den Gesamt-Output des Mixes erhöht. Mit dieser Funktion schwächt TRAKTOR den Output ab, um digitalen Headroom aufrecht zu erhalten, damit Sie mit dem **MAIN-Drehregler** nicht die Master-Lautstärke herunterdrehen müssen. Falls Sie nur zwei Decks gleichzeitig mixen, ist ein Wert von -3 dB im Allgemeinen ausreichend. Wenn Sie bis zu vier Decks mixen oder eine Vielzahl von Samples benutzen möchten, empfehlen wir hier einen Wert von -9 dB.

Mixer Layout

- **EQ + Fader**: Mit dieser Option können Sie die Equalizer und Fader des Mixers ein- und ausblenden.
- **Filter + Key + Gain + Cue + Balance**: Mit dieser Option können Sie die Filter-, Key-, Gain-, Cue-, und Balance-Bedienelemente des Mixers ein- und ausblenden.
- **Crossfader**: Mit dieser Option können Sie den Crossfader des Mixers ein- und ausblenden.

13.13 Global Settings (globale Einstellungen)

Global Section (Global-Bereich)

- **Show Global Section**: Hier können Sie bestimmen, ob der Global-Bereich angezeigt werden soll.
- **Left**: Hier können Sie bestimmen, ob der Effekt 1 oder die Master Clock auf der linken Seite des Global-Bereichs voreingestellt angezeigt werden soll.
- **Right**: Hier können Sie bestimmen, ob der Effekt 2 oder der Audio Recorder auf der rechten Seite des Global-Bereichs voreingestellt angezeigt werden soll.

Miscellaneous (Verschiedenes)

- **Fullscreen Resolution**: Hier kann die Bildschirmauflösung für die Vollbildansicht von TRAKTOR eingestellt werden. Wenn Sie *Desktop* auswählen, wird die aktuelle Bildschirmauflösung Ihres Computers 1:1 übernommen. Wenn Sie eine andere Option wählen, wirkt die Vollbildansicht größer, weil TRAKTOR einer niedrigere Bildschirmauflösung verwendet. Die verfügbaren Optionen hängen von Ihrer Hardware ab.
- **Switch to Fullscreen on Startup**: Wenn Sie diese Option gewählt haben, öffnet sich TRAKTOR bei jedem Start in der Vollbildansicht (und maximiert das TRAKTOR-Fenster).
- **Show Tooltips**: Aktiviert oder deaktiviert die Tool-Tips (Hilfe). Lassen Sie die Tool-Tips eingeschaltet, wenn Sie sich mit TRAKTOR vertraut machen möchten, da diese kurze Erklärungen zur Bedienoberfläche beinhalten.
- **Deck Focus**: Wählen Sie aus diesem Menü, wie der Deck-Fokus gesteuert werden soll:
  - *Software*: Die Umschaltung des Deck-Fokus wird in der Software gesteuert.
  - *Hardware*: Die Umschaltung des Deck-Fokus wird von der Hardware gesteuert.
  - *None*: Die Funktion Deck-Fokus wird ausgeschaltet.
- **Show value when over control**: Ist diese Option angewählt, zeigen Drehregler wie Gain, Master Volume oder die Effekt-Drehregler Ihren Wert an, wenn Sie mit der Maus darüber fahren.
- **Enable Deck Header Warnings**: TRAKTOR zeigt Ihnen im Deck-Header standardmäßig Deck-bezogene Warnhinweise an. Um diese Funktion zu deaktivieren:

1. Öffnen Sie den Miscellaneous-Bereich in den TRAKTOR-Preferences.
2. Entfernen Sie den Haken bei Enable Deck Header Warnings.

Die TRAKTOR-Statusanzeige im Header bleibt aktiv, wenn Sie diese Option deaktivieren.

- **Reset Hidden Dialogs**: Der Reset-Button setzt alle Dialoge zurück, die verborgen wurden, nachdem Sie die "Don't Show This Again"-Checkbox (Diesen Dialog nicht mehr anzeigen) angewählt haben.

13.14 Effects (Effekte)

FX Unit Routing (Effekt-Verschaltung)

In TRAKTOR können alle Effekte als Insert-, Send- oder Post-Fader-Effekte verwendet werden.

- **Insert**: Im Insert-Modus wird der Effekt in der Signalkette direkt vor dem Kanalfilter eingesetzt. Das Verhältnis zwischen dem unbearbeiteten Signal (trockenen) und dem mit Effekt-versehenen Signal (nass) wird mit dem D/W-Drehregler im Effekt-Panel bestimmt.
- **Send**: Im Send-Modus ist die Effekteinheit unabhängig vom internem Signalfluss in TRAKTOR. Die Effekteinheit empfängt das Signal von einem der Eingänge des Audio-Interfaces, wie Sie es unter *Preferences > Input Routing* eingestellt haben. Der Effekt schickt sein Ausgangssignal zu einem der Ausgänge des Audio-Interfaces gemäß der Einstellungen unter *Preferences > Output Routing*. Es wird nur ein Ein- und Ausgang des Audio-Interfaces unterstützt. Wenn Sie mehr als einen Send-Effekt benutzen, werden sie in der Reihenfolge 1-2-3-4 miteinander verkettet.
- **Post Fader**: Im Post-Fader-Modus sitzt der Effekt **hinter** dem Lautstärke-Fader des Kanals, so dass ausklingende Effektsignale trotz geschlossenem Lautstärke-Fader immer noch hörbar bleiben. Das Verhältnis zwischen dem unbearbeiteten Signal (trockenen) und dem mit Effekt-versehenen Signal (nass) wird mit dem D/W-Drehregler im Effekt-Panel bestimmt. Post-Fader-Effekte sind im External-Mixer-Modus nicht verfügbar.
- **2 FX Units/4 FX Units**:Wählen Sie, ob Sie 2 oder 4 Effekteinheiten benutzen wollen.
- **Restore Parameters when switching FX**: Wenn Sie diese Option ausgewählt haben, werden die Voreinstellungen der Effekte geladen, wenn Sie einen neuen Effekt laden.

> ⚠ In LE 2 und ME 2 sind Effekt-Verschaltungen nicht verfügbar.

FX Panel Mode (FX-Panel-Modus)

FX1/FX2/FX3/FX4: Wählen Sie zwischen den Single- oder Group-Effekten.

- Der Single-Modus bietet eine umfangreiche Steuerung eines ausgewählten Effekts.

- Der Group-Modus bietet die Möglichkeit, bis zu drei Effekte gleichzeitig in einem Panel zu steuern.

> ⚠ In LE 2 und ME 2 ist der FX-Panel-Modus nicht verfügbar.

Effect Pre-Selection (Effekt-Vorauswahl)

TRAKTOR bietet eine riesige Auswahl an Effekten. Sie können eine persönliche Auswahl aus allen verfügbaren Effekten treffen, um die Anzahl der Effekte, die in der Effektauswahl der Effekteinheiten erscheinen, zu verringern.

► Um einen Effekt aus der Vorauswahl zu entfernen, wählen Sie diesen aus, klicken Sie auf den Remove-Button oder führen Sie einen Doppelklick auf dem Eintrag aus.

► Um einen Effekt der Vorauswahl hinzuzufügen, wählen Sie ihn aus, klicken Sie auf den Add-Button oder führen Sie einen Doppelklick auf dem Eintrag aus.

► Um die Reihenfolge der Effekte in der Effektauswahl der Effekteinheiten zu verändern, bewegen Sie die Effekte in der Liste der ausgewählten Effekte mit den Up- oder Down-Buttons hoch oder herunter.

13.15 Mix Recorder

Source

- **Source:** Wählen Sie Internal, um die Signale des internen Master-Ausgangs in TRAKTOR aufzunehmen und wählen Sie External, um die Audiosignale von einer externen Audioquelle wie z. B. einem Plattenspieler, einem Mikrofon oder einem externen Hardware-Mixer aufzunehmen.
- **External Input**: Wählen Sie, von welchem Eingangskanal TRAKTOR die externen Signale empfangen soll. Das Kontextmenü beinhaltet die folgenden Auswahlmöglichkeiten:
  - *Deck A*
  - *Deck B*
  - *Deck C*

- *Deck D*
- *Input FX Send (Ext.)*

File (Datei)

- **Directory**: Hier wird der Dateipfad ausgewählt, in den Ihre Audioaufnahmen gespeichert werden sollen.
- **Prefix**: Hier wird der Präfix des Dateinamens jeder Aufnahme definiert.
- **Split at File Size**: Aufnahmen werden unterteilt, wenn eine bestimmte Dateigröße erreicht wird. Die maximale Dateigröße beträgt 2048 Megabytes.

> ⚠ Aufnahmen sind in LE 2 nicht verfügbar.

13.16 Loop Recorder

Latency (Latenz)

Rec. (Aufnahme) Latency: Passen Sie in diesem Bereich die Aufnahmelatenz der Loop Recorders an, wenn Sie den externen Mixer-Modus verwenden.

Overdubbing (Overdub-Aufnahmen)

Loop Decay: Passen Sie an dieser Stelle den Prozentwert an, der bestimmt wie lange das Ausblenden des aufgenommenen Loops dauert, wenn Sie Oberdub-Aufnahmen tätigen.

13.17 Broadcasting (Internet-Übertragung)

> ⚠ In LE 2 und ME 2 ist die Broadcasting-Funktion nicht verfügbar.

Die Funktion Broadcasting erlaubt das Streamen von DJ-Sets in Echtzeit im Internet. Um dieses ausführen zu können müssen Sie zunächst einen "Client und Server" konfigurieren. Sie können dabei Ihren Computer als Server einrichten, der den Stream einer Quelle (TRAKTOR) Client-Computern zum Abrufen zur Verfügung stellt.

► Der Server muss vor der Internet-Übertragung ordnungsgemäß eingerichtet und gestartet worden sein. Weitere Informationen über die Einrichtung eines Servers und die Internet-Übertragung erhalten Sie in Kapitel ↑14.3, Broadcasting (Internet-Übertragung).

Es folgt eine Beschreibung der Preferences-Seite Broadcasting:

Proxy Settings (Proxy-Einstellungen)

Proxy Settings: Wenn Sie einen Proxy-Server nutzen, um sich mit dem Internet zu verbinden, konfigurieren Sie diesen bitte an dieser Stelle anhand der Proxy-Einstellungen.

- *Custom*: Geben Sie hier Ihre Daten ein, wenn Sie eigene Proxy-Einstellungen verwenden möchten.
- *Default*: Wählen Sie diese Option, wenn Sie in TRAKTOR die gleichen Proxy-Einstellungen verwenden möchten wie für Ihren Computer.
- *None*: Wählen Sie diese Option, wenn Sie keine Proxy-Sever verwenden möchten.

Server Settings (Server-Einstellungen)

Verwenden Sie diese Einstellungen, wenn Sie TRAKTOR in Verbindung mit Ihrem Server verwenden möchten.

- **Address**: Geben Sie an dieser Stelle die IP-Adresse Ihres Computers ein.

  > Verwenden Sie die Hilfefunktion Ihres Betriebssystems um sich darüber zu informieren, wie Sie die IP-Adresse Ihres Computers in Erfahrung bringen können.

- **Port**: Die meisten Server benutzen die Standardeinstellung 8000.
- **Mount Path**: Geben Sie das Mount-Verzeichnis (ein spezielles Verzeichnis) an, auf das Ihre Zuhörer zugreifen dürfen. Diese Einstellung ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn Sie zwei Sendungen auf dem gleichen Server übertragen.
- **Password**: Geben Sie hier Ihr Server-Passwort ein.

Aus Sicherheitsgründen sollten Sie das vorgegeben Passwort Ihres Servers ändern!

- **Format**: Wählen Sie hier die gewünschte Klangqualität für Ihre Internet-Übertragungen. Höhere Auflösungen benötigen eine größere Bandbreite, beachten Sie dieses bitte und wählen Sie eine Einstellung die der Ihnen zur Verfügung stehenden Bandbreite entspricht.

Metadata Settings (Einstellung der Meta-Daten)

Benutzen Sie dieses Menü, um Meta-Daten für Ihren Stream zu konfigurieren. Diese Informationen werden Ihren Zuhörern angezeigt.

- **Stream URL**: Diese URL (Webadresse) wird von Ihnen zur Übertragung der Sendung genutzt, Sie sollten diese Adresse Ihren Zuhörern mitteilen.
- **Stream Name**: Geben Sie einen Namen für Ihre Übertragung ein.
- **Stream Description**: Geben Sie eine Beschreibung für Ihre Übertragung ein.
- **Stream Genre**: Bestimmen Sie das musikalischen Genre Ihrer Übertragung.

13.18 Browser Details

Editing (Bearbeiten)

- **Allow Inline Editing in List Window**: Wenn diese Option angewählt ist, können Sie die Meta-Daten Ihrer Musikdateien direkt in der Liste bearbeiten, indem Sie einen Doppelklick auf eines der Felder ausführen.
    - Wählen Sie diese Option an, wenn Sie Tracks zu Hause vorbereiten, um schneller auf die Tags zugreifen zu können.
    - Wenn diese Option nicht angewählt ist, ist das Bearbeiten von Tags direkt in der Browser-Liste nicht möglich; ungewollte Änderungen z.B. während eines live-Sets werden dadurch vermieden.

Browser Details

- **Show Preview Player**: Hiermit wird das Vorhördeck ein- und ausgeschaltet.
- **Show Cover Art**: Hiermit wird das Cover-Bild-Fenster im Browser ein- und ausgeschaltet.

- **Show Playlist Favorites**: Hiermit werden die Favoriten oberhalb der Browser-Liste an- und auseschaltet.
- **Show Track Info**: Hiermit wird das Info-Fenster ein- und ausgeschaltet.
- **Show Status Bar/Error Messages**: Schaltet die Statusleiste ein oder aus. Die Statuszeile zeigt unter anderem Fehlermeldungen an.

> Browser-Details sind in LE 2 nicht verfügbar.

- **Font & Font Size**: Hier können Sie die Schriftart einstellen, die TRAKTOR im Browser benutzt.
- **List Row Height**: Stellen Sie hier die Höhe der Zeilen in der Browser-Liste ein.

13.19 Layout Manager

In diesem Kapitel lernen Sie, wie die Layouts in TRAKTOR erstellt werden.

> In LE 2 und ME 2 ist der Layout-Manager nicht verfügbar.

- **Change Name**: Hier können Sie einen Namen für das ausgewählte Layout eingeben. Klicken Sie auf Rename, um Ihren Eintrag zu bestätigen.
- **Personal Layouts**: In dieser Liste werden alle gespeicherten Layouts gezeigt. Um ein Layout zu aktivieren, führen Sie einen Doppelklick auf die Zeile aus. Das aktive Layout ist mit *Active* in der ersten Spalte gekennzeichnet. Die Reihenfolge in dieser Liste bestimmt auch die Reihenfolge der Layouts im Layout Selector in der Kopfzeile in TRAKTOR. Mit Add fügen Sie dem Layout Manager ein neues Layout hinzu. Mit Remove wird das ausgewählte Layout gelöscht. Move Up/Down ändert die Position des ausgewählten Layouts im Kontextmenü Layout in der Kopfzeile in TRAKTOR.

13.20 File Management (Dateiverwaltung)

Dieses Untermenü enthält alle Einstellungen, die Ihre Musikdateien betreffen.

File Management (Dateiverwaltung)

- **Import Music Folders at Startup**: Mit dieser Option werden bei jedem Start von TRAKTOR automatisch alle Tracks, die sich im ihrem Music Folder befinden importiert, die zuvor noch nicht importiert wurden.
- **Determine track time automatically (before analysis)**: Ist diese Option angewählt, schätzt TRAKTOR die Länge des Tracks, noch bevor der Track analysiert wird.
- **Analyze new imported tracks**: Führt eine automatische Analyse aller Tracks durch, die in die Collection importiert werden.
- **Analyze new tracks when loading into deck**: Bei dieser Option wird die Analyse nur ausgelöst, wenn Tracks in ein Deck geladen werden. Eine Fortschrittsanzeige im unteren Teil von TRAKTOR informiert Sie über den Analyseprozess und warnt bei möglichen Problemen. Wenn Sie Tracks nur nach Bedarf analysieren lassen und auf eine kontinuierliche Analyse im Hintergrund verzichten, können Sie mögliche CPU-Auslastungsprobleme verhindern.

> Die Analyse verursacht eine hohe CPU-Last. Da der Analyseprozess eine niedrige Priorität hat, besteht keine Gefahr, dass TRAKTOR selbest langsam wird, aber wenn Sie parallel zu TRAKTOR zusätzliche Software benutzen, kann es sein, dass diese langsamer als normal arbeitet.

- **Erstellte Loops und Samples automatisch speichern**: Speichert von Ihnen in TRAKTOR erstellte Loops und Samples automatisch für zukünftige Verwendung.
- **Show Consistency Check Report on Startup**: Mit dieser Auswahl wird der Consistency Check Report bei jedem Start von TRAKTOR durchgeführt. Dieser Report zeigt Informationen über Ihre Track Collection and und gibt Ihnen Optionen, diese zu verwalten.

> Die Optionen zur Dateiverwaltung sind in LE 2 nicht verfügbar.

File Structure Mode (Datei-Struktur-Modus)

Beim Exportieren einer Playlist wird eine Dateistruktur gemäß dem gewählten File Structure Mode erstellt.

- **None**: Die Dateinamen werden beim Export nicht geändert.

- **Flat**: Die Dateinamen werden beim Export abgeändert und erscheinen in folgendem Format **01 Artist - Title**.
- **Artist**: Während des Exports werden Unterordner gemäß der Künstlernamen (Artist) angelegt.
- **Label**: Während des Exports werden Unterordner gemäß der Label-Namen angelegt.

Directories (Verzeichnisse)

- **Root Dir**: Dies ist das Verzeichnis Ihrer *Collection-/Playlists-/Settings-/History-* und *Mapping-Dateien*. Sie können das Verzeichnis ändern. Um diese zu ändern, klicken Sie auf den ...!-Button und wählen Sie das gewünschte Verzeichnis. Klicken SIe auf Default Dir, um alle Pfade auf die Standardeinstellung zurückzusetzen.
- **Sample Dir**: Dies ist das Verzeichnis, das für die Samples verwendet wird, die in den Remix Decks zum Einsatz kommen. Sie können das Verzeichnis ändern. Um diese zu ändern, klicken Sie auf den ...!-Button und wählen Sie das gewünschte Verzeichnis. Klicken SIe auf Default Dir, um alle Pfade auf die Standardeinstellung zurückzusetzen.
- **iTunes Music Library**: Wenn Sie iTunes-Integration in TRAKTOR benutzen möchten, müssen Sie das Verzeichnis Ihrer iTunes-Library auswählen. Klicken Sie auf den ...!-Button und wählen Sie den Pfad zu Ihrer iTunes Library

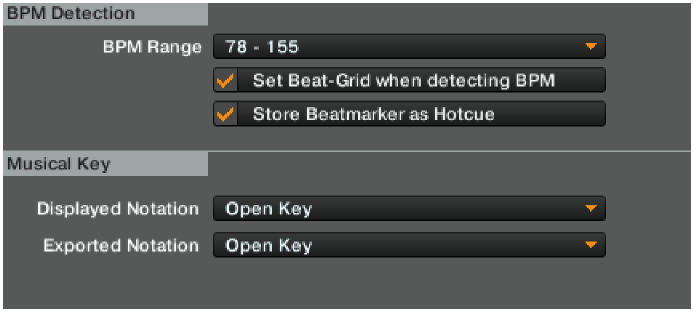
Music Folders (Musikordner)

Wenn Sie Ihre eigene Musikordner-Struktur beibehalten wollen, können Sie hier Musikordner der Liste hinzufügen. TRAKTOR kann alle Musikdateien automatisch importieren, die in diesen Musikordnern gespeichert sind.

- **Add...:** In diesem Bereich können Sie Ordner als Musikordner hinzufügen.
- **Delete**: Mit Delete löschen Sie den ausgewählten Musikordner aus der Liste.
- **Change...**: Hier können Sie das Verzeichnis oder den Namen eines Musikordners ändern.

13.21 Analyse-Optionen

Dieser Bereich bietet Optionen bezüglich der Grundeinstellung der Analyse-Funktionen bei Import und Analyse von Audio-Dateien.



Die Analyse-Optionen.

BPM-Erkennung

- **BPM Range** (BPM-Bereich): Bestimmt den minimalen und maximalen Beats-Per-Minute-Wert (BPM) der Tracks, die Sie analysieren werden. Das hilft TRAKTOR während der BPM-Analyse den korrekten Tempo-Wert zu ermitteln.
- **Set Beatgrid when detecting BPM** (Bei der BPM-Erkennung ein Beatgrid setzen): Wenn diese Option aktiviert ist, erzeugt TRAKTOR ein Beatgrid im Track und richtet es am nächsten Downbeat aus. Wenn der Track bereits ein Beatgrid enthält, bewegt TRAKTOR es, wenn nötig, auf den nächsten Downbeat.
- **Store Beatmarker as Hotcue** (Beatmarker als Hotcues speichern): Bei der Analyse von Tacks erzeugt TRAKTOR als Referenz für das Beatgrid Beatmarker. Wenn Sie diese Funktion aktivieren, können Sie einen Beatmarker als Hotcue verwenden. Deaktiveren Sie diese Funktion, um ein versehentliches Löschen zu verhindern; Sie können dann allerdings die Beatmarker nicht mehr als Hotcue verwenden.

Musical Key (Tonart)

TRAKTOR erkennt jetzt automatisch die Tonart der Tracks, die in klassicher Musik-Notation oder im Open-Key-Format angezeigt werden kann. Die gewünschte Notations-Weise kann über folgende Optionen eingestellt werden:

- **Displayed in Traktor** (In TRAKTOR angezeigt): Über dieses Menü wählen Sie die Notation, die in der Key-Spalte (Tonart) des Browsers angezeigt wird. Diese Option kann jederzeit geändert werden und bestimmt die Darstellung sämtlicher Tonarten in TRAKTOR. Verfügbare Notationen sind:

  - *Musical*
  - *Musical (all sharp = alle erhöht)*
  - *Open Key*
- **Written to FileTags** (In Datei-Tags geschrieben): Wählt die Notation aus, die beim Export einer Datei in die Metadaten geschrieben wird. Verfügbare Notationen sind:
  - *Musical*
  - *Musical (all sharp = alle erhöht)*
  - *Open Key*
  - *Key Text*

> Wenn Sie bisher Software von Drittanbietern zur Ermittlung der Tonart Ihrer Tracks verwendet haben, empfehlen wir Ihnen, die Option *Key Text* aktiv zu lassen, damit die entsprechenden ID3-Tags beim Export aus TRAKTOR erhalten bleiben.

13.22 Controller Manager (Controller-Verwaltung)

In diesem Kapitel finden Sie detaillierte Informationen über den Controller Manager (*Preferences > Controller Manager*). Bevor Sie neue Controller-Zuweisungen (Controller Mappings) anlegen, empfehlen wir Ihnen nachzusehen, ob die Hardware, die Sie verwenden möchten, im Setup Wizard von TRAKTOR zu finden ist (weitere Informationen zum Setup Wizard finden Sie in Kapitel ↑3, TRAKTORs Setup Wizard). Für viele MIDI-Controller stehen fertige Zuweisungen zur Verfügung, die Sie einfach in den Setup Wizard laden können.

> Wir empfehlen, dass Sie das Preferences-Fenster von TRAKTOR beim Editieren und Testen einer Controller-Zuweisung geöffnet lassen, da sonst möglicherweise eine andere Zuweisung ausgewählt wird, wenn Sie das Präferenzen-Fenster erneut öffnen.

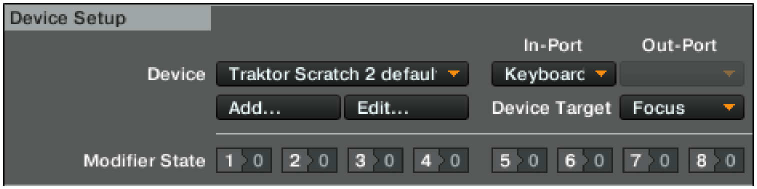
13.22.1 Überblick

Mit dem Controller-Manager verwalten Sie sämtliche MIDI- und Tastatur-Zuweisungen (Mappings), sowie Ihre MIDI-Einstellungen auf einer Seite. Ihre Einstellungen und Zuweisungen können Sie von diesem Menü aus importieren, exportieren und anpassen.

Bei der Verwndung dieses Handbuchs können Sie sich eine solche "Steuerung" als TRAKTOR-Zuweisung vorstellen die den MIDI-Kanal inklusive Bedienelement beinhaltet und einen bestimmten Parameter in der Software steuert.

13.22.2 Device Setup (Geräte-Einrichtung)

Das Device Setup erlaubt Ihnen, eine Vielzahl von Zuweisungen für Ihre Tastatur, MIDI-Controller und einige HIDs (Human Interface Device: Tastatur, Maus etc.) zu erstellen.



Der Abschnitt "Device Setup".

Normalerweise sind bei den Zuweisungen alle MIDI Ein- und Ausgänge aktiv. Dies kann zu unerwünschten Funktionen Ihres gesamten MIDI-Setups führen. Wählen Sie zuerst das richtige MIDI-Gerät für die jeweilige MIDI-Zuweisung aus, anstatt die Einstellung auf "All Ports" zu belassen.

Alle Zuweisungen (Mappings) werden gleichzeitig genutzt! Wenn bei bestimmten Steuerungen unerwünschte Funktionen gesteuert werden, versuchen Sie, das Problem zu isolieren, indem Sie alle anderen Zuweisungen ausschalten. Setzen Sie dafür die Ein- und Ausgänge auf "None."

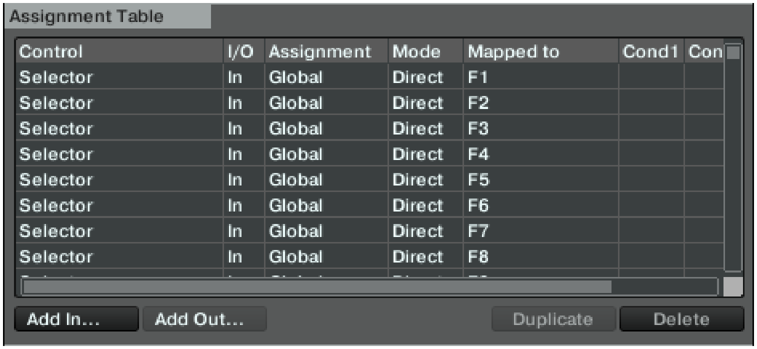
- **Device**: Wählen Sie eine Zuweisung aus, die Sie bearbeiten möchten. Diese Auswahl bestimmt nicht die aktive Zuweisung, da alle Zuweisungen immer aktiv sind, es sein denn Sie setzen die Ein- und Ausgänge auf "None".
- **In-Port:** Bestimmt den MIDI-Eingang für die ausgewählte Zuweisung. Diese steht voreingestellt auf *All* und sollte an den tatsächlich verwendeten MIDI-Eingang oder den virtuellen MIDI-Eingang angepasst werden.

Eine virtuelle MIDI-Verbindung können Sie benutzen, um MIDI-Daten zwischen zwei Anwendungen auf dem selben Computer zu versenden.

- **Out-Port:** Bestimmt den MIDI-Ausgang für die ausgewählte Zuweisung. Diese steht voreingestellt auf "All" und sollte an den tatsächlich verwendeten MIDI-Ausgang oder den virtuellen MIDI-Ausgang angepasst werden.
- **Add...**: Öffnet ein Kontextmenü mit den folgenden Optionen:
  - *Generic Keyboard*: Erstellt eine Zuweisung, um eine Computertastatur zur Steuerung von TRAKTOR zu nutzen.
  - *Generic MIDI*: Erstellt eine Zuweisung, um MIDI-Controller zur Steuerung von TRAKTOR zu nutzen.
  - *Import:* Hier können Sie Zuweisungen für einen Controller importieren. Bereits geladene Zuweisungen werden nicht überschrieben oder gelöscht. Da Sie mit dieser Funktion immer ein neues Gerät anlegen, müssen Sie die anderen Geräte in der Liste löschen, wenn Sie diese nicht zur selben Zeit benutzen möchten.
  - Das *Add...*-Menü enthält alle Zuweisungen, die diese Version von TRAKTOR nativ unterstützt.
- **Edit...**: Öffnet ein Kontextmenü mit den folgenden Optionen:
  - *Edit Comment*: Hier können Sie der Zuweisung einen Kommentar hinzufügen. Dieser erscheint am Anfang des Zuweisungsnamens in der Geräteliste.
  - *Duplicate:* Erstellt eine Kopie der aktuell markierten Zuweisung.
  - *Export*: Speichert die aktuell markierte Zuweisung als Datei auf Ihrer Festplatte.
  - *Delete*: Löscht die aktuell markierte Zuweisung.
  - *Show Version*: Zeigt die Version, der zugrundeliegenden TSI-Datei.
- **Device Target**: Wählen Sie hier das Gerät aus, das Sie steuern möchten. Die verfügbaren Optionen sind Decks A — D, oder Deck Focus.
- **Modifier State**: Diese Zeile zeigt den jeweils aktuellen Wert der acht Modifier in der ausgewählten Zuweisung an und dient hauptsächlich zum Aufspüren von Fehlern in komplexen Zuweisungen. Wenn Sie mit Modifiern arbeiten, ist es wichtig zu wissen, welcher Wert dem jeweiligen Modifier zugewiesen ist; besonders wenn etwas nicht wunschgemäß funktioniert.

13.22.3 Assignment Table (Zuweisungstabelle)

Die **Assignment Table** (Zuweisungstabelle) listet alle Steuerungszuweisungen der aktuell ausgewählten Zuweisung auf. Denken Sie bitte daran, dass alle zugewiesenen Controller zur selben Zeit aktiv sind, nicht nur die der aktuell markierten Zuweisung.



Die Zuweisungstabelle.

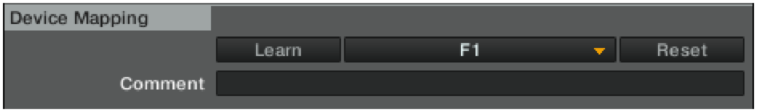
> Sie können die Zuweisungstabelle durch einen Klick auf die Titel der Spalten sortieren. Dies ist sehr nützlich für umfangreiche Zuweisungen. Beschreibende Kommentare für die einzelnen Belegungen können auch sehr hilfreich sein. Sie ermöglichen es, die Einträge nach Kommentaren zu sortieren.

- **Control**: Das ist der Name der zu steuernden Funktion. Mit den *Add in...* und *Add Out...*-Buttons können Sie Steuerungen hinzufügen. Eine vollständige Liste aller Steuerungen und ihrer Bedeutung finden Sie in Kapitel 20 des TRAKTOR-Handbuchs.
- **I/O**: Zeigt an, ob eine Steuerung als Input (von einem Drehregler, Button oder Encoder) oder Output (zu einem LED oder Pegelanzeige) dient.
    - Benutzen Sie MIDI input Control (In) wenn Sie ein TRAKTOR-Element einem externen Steuerungselement zuweisen wollen (z. B. einem Drehregler auf einem MIDI-Controller).
    - Benutzen Sie MIDI output Controls (Out) wenn Ihr Controller Rückmeldungen empfangen kann, die z.B. als LED-Output den Status der Software-Benutzeroberfläche anzeigen.

- **Assignment**: Zeigt an, welches Ziel Sie unter Assignment in den Mapping Details angegeben haben. Verfügbare Optionen sind *Deck A* bis *D* und *Device Target* für Deck-Steuerungen und *Global* für andere Steuerungen und Modifier. Diese Einstellungen werden im Abschnitt Mapping Details weiter unten erklärt.
- **Mode**: Zeigt den Interaktionsmodus an, den Sie für eine Steuerung im Abschnitt Mapping Details angegeben haben. Die verfügbaren Modi hängen von der Art des Controllers (z. B. Button, Encoder, Dreh- oder Schieberegler) ab. Interaktionsmodi werden im Abschnitt Mapping Details weiter unten erklärt.
- **Mapped to**: Zeigt die Quelle (bei Eingabegeräten) oder das Ziel (bei Ausgabegeräten) der Steuerung an.
- **Cond1** und **Cond2**: Zeigen die Werte der ersten und zweiten Modifier-Bedingungen an, die unter Mapping Details eingestellt werden. Mehr über Modifier finden Sie im Abschnitt Mapping Details weiter unten.
- **Comment**: In dieses Feld können Sie einen Kommentar eingeben, der mit der Steuerungsbelegung gespeichert wird.

Die aktuell markierte Steuerung wird in der Liste gelb hervorgehoben. Gibt es in der Liste eine weitere Steuerung, die unter *Mapped to* der selben Quelle zugeordnet ist, wird sie in einem dunkleren Gelb hervorgehoben. Das ist besonders nützlich für die Fehleranalyse umfangreicher Zuweisungslisten.

13.22.4 Device Mapping (Gerätezuweisung)



Der Abschnitt "Device Mapping".

- **Learn**: Ermöglicht die Zuweisung der zu steuernden Funktion zum gewünschten Drehregler/Button/Taste durch einfaches drehen/drücken/anschlagen des entsprechenden Bedienelements.
  - Die Lernfunktion ist sowohl für MIDI-Input- als auch für HID-Steuerungen (Tastatur, Maus usw.) verfügbar.

  - Der Lernmodus bleibt aktiv, bis Sie den Button erneut drücken. So können Sie mehrere Steuerungen in einem Durchgang zuweisen.
  - Vergessen Sie nicht, den Lernmodus zu deaktivieren, wenn Sie fertig sind, da es sonst zu unerwünschten Belegungen kommen kann.
- **Assignment Ausklapp-Menü**: Hier können Sie eine Steuerung von Hand zuweisen.
  - Dies ist die einzige Möglichkeit, eine MIDI-Output-Steuerung oder ein HID (Tastatur, Maus) zu belegen. Auf der ersten Ebene des Kontextmenüs wählen Sie den MIDI-Kanal (1-16). Wenn keine Belegung funktioniert, überprüfen Sie, auf welchem Kanal Ihre MIDI-Steuerung oder Ihr HID sendet.
- **Reset**: Dieser Button löscht die aktuelle Belegung.
- **Comment**: In dieses Feld können Sie einen Kommentar eingeben, der mit der Steuerungsbelegung gespeichert wird.

13.22.5 Mapping Details (detaillierte Zuweisungseinstellungen)



Der Abschnitt "Mapping Details".

- **Modifier**: Ein Modifier erlaubt das Ausführen einer Steuerung (je nach Zuweisung entweder ein MIDI-Befehl oder eine Taste auf der Tastatur) in Abhängigkeit von ein oder sogar zwei Bedingungen.
  - Jeder Modifier verhält sich wie eine wenn-dann-Abfrage. Damit eine Steuerung ausgeführt wird, muss jeder Modfier-Wert erreicht worden sein - die Modifier und Werte werden in diesen Bereich spezifiziert. Sobald Sie die Kriterien bestimmt haben, erscheinen diese für die entsprechende Steuerung in der Zuweisungstabelle (Assignment Table) in der Spalte Mod1 und Mod2 (zum Beispiel M1=0).

Ein Modifier bezieht sich immer auf die Zuweisung zu der er gehört. Sie können einen Modifier nicht für eine andere Zuweisung nutzen. Jede Zuweisung kann bis zu acht Modifier haben (M1 bis M8).

- **Assignment**: Die verfügbaren Optionen sind *Deck A* bis *D* und *Device Target* für Deck Control und *Global* für andere Steuerungen und Modifier.
    - Wenn sie hier eines der Decks auswählen, werden alle Steuerbefehle zu diesem Deck umgeleitet. Wenn Sie *Device Target* wählen, können Sie das genaue Ziel unter Device Setup im oberen Bereich angeben.

> Um die Option Focus so zu nutzen, wie in früheren Versionen von TRAKTOR, verfahren Sie wie folgt: Wählen Sie *Device Target* im Kontextmenü *Assignment* und *Focus* im Menü *Device Target* (siehe Kapitel 5.2).

- **Type of Controller**: Die Auswahl an Steuerungselementen hängt von dem Steuerungsziel ab, das Sie der Zuweisung hinzugefügt haben. Zum Beispiel:
    - Während Sie die Play/Pause-Funktion eines Decks nur einem Button zuweisen können, ist es möglich, andere Parameter (wie einen Filter-Cutoff-Regler) auf Drehknöpfe und Schieberegler zu legen. Der Interaction Mode (Interaktions-Modus) und die Optionen im Bereich Mapping Details hängen von der Art des ausgewählten Bedienelements ab.

> Im Gegensatz zu früheren Versionen von TRAKTOR, sehen Sie die verfügbaren Steuerelemente erst, nachdem Sie diese über die Lernfunktion oder die Auswahl eines physikalischen Steuergerätes zugewiesen haben.

13.22.6 Verfügbare Steuerelemente

Denken Sie daran, dass die verfügbaren Elemente vom Steuerungsziel abhängig sind.

Button

> Welche Modi Sie in dem Kontextmenü Interaction Mode sehen, hängt von den Parametern ab, die sie gerade bearbeiten. Während zum Beispiel die Play/Pause-Steuerung die Modi Toggle, Hold und Direct auflistet, finden Sie bei der Tempo-Steuerung die Modi Direct, Inc, Dec und Reset.

Verfügbare Interaktions-Modi für Buttons:

- **Toggle**: Wenn Sie den Button auf Ihrem MIDI-Controller drücken und loslassen, wird der zugewiesene Button in TRAKTOR eingeschaltet. Erneutes Drücken und Loslassen schaltet den Button wieder aus.
- **Hold**: Dies ist die Standardeinstellung für Buttons. Der Button in TRAKTOR bleibt gedrückt, solange Sie den Button auf Ihrem MIDI-Controller gedrückt halten. Wenn Sie loslassen, wird auch der Button in TRAKTOR ausgeschaltet.
- **Invert**: Kehrt die Aktion um. Für ein Eingabegerät heißt das, dass der Button in TRAKTOR gedrückt wird, wenn Sie den Button des MIDI-Controllers loslassen und umgekehrt.
- **Direct**: Wenn Sie diesen Modus auswählen, können Sie unten in den Optionen entweder 0 oder 1 einstellen. Sie können diese Funktion benutzen, wenn der Button eines MIDI-Controllers unabhängig vom gegenwärtigen Status, immer einen bestimmten Status des Buttons in TRAKTOR aktivieren soll. Es folgt ein Beispiel: Bestimmen Sie eine Play/Pause-Steuerung für Deck A, setzen Sie den Interaktionsmodus auf Direct und den Wert des Direct-Modus auf 1. Weisen Sie einem Button Ihres MIDI-Controllers die Funktion mit MIDI learn zu. Unabhängig davon welchen Status der Start-Button in Deck A hat (gedrückt oder nicht gedrückt), wird der Track in Deck A abgespielt, sobald Sie den zugewiesenen Button drücken. Wenn der Start-Button noch nicht gedrückt ist, starten Sie damit die Wiedergabe. Wenn die Wiedergabe bereits läuft, passiert nichts.

Button-Optionen:

Die Elemente, die in den Button-Optionen erscheinen, hängen vom Interaktions-Modus ab, den Sie eingestellt haben und in manchen Fällen von den Parametern, die sie gerade bearbeiten.

- **Value** (Direct-Modus): Der verfügbare Bereich von Zahlen ist unterschiedlich und hängt von der Steuerung ab, die sie bearbeiten. Manche Steuerungen erlauben nur ganze Zahlen, während andere auch Brüche zulassen.
- **Invert** (Toggle- und Hold-Modi): Kehrt die Bewegung Ihrer externen Steuerung um. Für ein Eingabegerät heißt das, dass der Button in TRAKTOR gedrückt wird, wenn Sie den Button des MIDI-Controllers loslassen und umgekehrt.
- **Auto Repeat**: Wenn Sie diesen Knopf drücken, wird die Eingabe automatisch wiederholt. Diese Option gibt es nur bei bestimmten Steuerungen.
- **Resolution**: Erlaubt das Einstellen der Auflösung der Parametereingabe (grob oder fein). Diese Option ist nur für bestimmte Steuerungen verfügbar, wie zum Beispiel für die Buttons und den TEMPO-Schieberegler eines Decks.

Es gibt noch weitere Parameter in diesem Abschnitt. Denken Sie daran, dass alle hier aufgeführten Parameter für die jeweilige Steuerung voreingestellt sind.

Fader/Drehregler

Für Dreh- oder Schieberegler kann einer der folgenden Interaktions-Modi ausgewählt werden:

- **Direct**: Die Position des externen Bedienelements stimmt mit der Position des TRAKTOR-Parameters überein.
- **Relative**: Die Position des TRAKTOR-Parameters kann von der Position des externen Bedienelements abweichen. Der Relative-Modus ist am besten für abgestufte Drehregler geeignet, die anstatt absoluter Werte +1 oder -1 senden. Es folgen einige Beispiele für Anwendungen des Relative-Interaction-Modus:
    - Tempo Fader mit hoher Auflösung. Dies erlaubt die Feineinstellungen mit dem Tempo Fader an der synchronisierten Position nach dem Drücken des *Sync*-Buttons vorzunehmen.
    - Parameter, bei denen Sie nur einen Teilbereich des Parameters steuern können, wie beispielsweise beim Filter.
    - Benutzen Sie den Relative-Modus, wenn ein Regler mit mehreren Zielen belegt ist, um Sprünge beim Umschalten zu vermeiden.

Fader / Knob Options (Optionen für Dreh- und Schieberegler)

- **Soft Takeover** (Direct-Modus): Benutzen Sie diese Option um Sprünge zu vermeiden, wenn Sie mit der Steuerung eines Parameters beginnen.
- **Invert** (Direct- und Relative-Modus): Kehrt die Aktionen der externen Steuerung um. Hohe Werte werden in TRAKTOR zu niedrigen Werten und umgekehrt.

Encoder (Endlosdrehregler)

- **Enc.-Mode**: Sie können zwischen zwei Arten von Reglern umschalten. *7Fh/01h* ist die Standard-Einstellung für die meisten Steuerungen. Wenn Ihre Reglerzuweisungen (encoder mappings) jedoch nicht richtig funktionieren (z.B. umgekehrt) oder der zugewiesene Parameter zu grob reagiert, liegt es wahrscheinlich am falschen Modus. In diesem Fall empfehlen wir den alternative Modus (*3Fh/41h*).

Encoder Options (Endlosdrehregler Optionen)

- **Rotary Sensitivity** (Relative Modus): Hier stellen Sie die Geschwindigkeit der TRAKTOR-Steuerungen ein. Mit höheren Werten erreichen Sie, dass ein sich TRAKTOR-Regler schneller bewegt.
- **Rotary Acceleration** (Relative Modus): Für die meisten Anwendungen ist ein Wert von *0%* am sinnvollsten. Wir empfehlen Ihnen, mit dieser Option zu experimentieren, wenn Sie sich mit dem *Sensitivity*-Parameter vertraut gemacht haben.
    - Die Geschwindigkeit der externen Reglerbewegung beeinflusst die Position der TRAKTOR-Steuerung. Daraus ergibt sich, dass eine Steuerung einen anderen Wert aufweist, wenn Sie einen Regler schnell nach oben bewegen und dann langsam wieder auf seine ursprüngliche Position bringen.
- **Invert** (Direct- und Relative-Modus): Kehrt die Aktionen der externen Steuerung um. Hohe Reglerwerte werden in TRAKTOR zu niedrigen Reglerwerten und umgekehrt.

14 Experteneinstellungen in TRAKTOR

Dieses Kapitel gibt Ihnen tiefergehende Informationen über einige Funktionen in TRAKTOR.

14.1 TRAKTOR-Profile

14.1.1 Der TRAKTOR-Hauptordner (Root Folder)

TRAKTOR speichert alle Informationen, die zum Erstellen eines personalisierten TRAKTOR-Profils nötig sind, in einem Ordner, der Root Folder oder Hauptordner genannt wird.

Der Standardpfad für den Root Folder ist:

- Windows: *Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor*
- Mac OS X: *Benutzer/Dokumente/Native Instruments/Traktor*

> Sie können das Verzeichnis ändern unter *Preferences* > *File Management* > *Directories*.

Er enthält die folgenden Dateitypen:

- *.nml = alle Playlists haben diese Endung, die Collection, die History Playlists sowie selbst erstellte Playlists
- *.tsi = dies ist die Endung für alle Einstellungen (Tastatur- und MIDI-Zuweisungen, Preferences, Layouts)
- *.log = Endung der Log-Dateien, die erstellt werden, wenn Sie TRAKTOR öffnen

Sie können eine Kopie des Root Folders aus verschiedenen Gründen machen:

- Um eine Sicherungskopie dieses Ordners zu haben - darin befindet sich das komplette Profil, mitsamt der Collection, Ihren aktuellen Einstellungen und den MIDI- und Hotkey-Zuweisungen.

- Um mit einem anderen TRAKTOR Computer aufzulegen, indem Sie Ihre gesamte Arbeitsumgebung samt der Tracks auf einer tragbaren Festplatte speichern. Wenn Sie auf dem Gastcomputer zu Ihrem persönlichen Root Folder navigieren, können Sie Ihre komplette Arbeitsumgebung auf diesem Gastcomputer reproduzieren. Bitte beachten Sie, dass Sie Ihre Musik ebenfalls auf der tragbaren Festplatte speichern können.
- Um Ihre Arbeitsumgebung auf einen anderen Computer, auf dem ebenfalls TRAKTOR läuft, zu übertragen.
- Um unterschiedliche Benutzerprofile mit separaten Collections auf demselben Computer zu erstellen.

Durch den Wechsel des Root Folder in TRAKTOR, ändert sich das TRAKTOR-Profil.

14.1.2 Der Ordner Recordings (Aufnahmen)

Neben dem Root Folder erstellt TRAKTOR einen zweiten Ordner, in dem die in TRAKTOR getätigten Aufnahmen im WAV-Format gespeichert werden. TRAKTOR nimmt Aufnahmen im WAV-Format auf. Der Recordings-Ordner befindet sich standardmäßig in:

- Windows: *Eigene Musik\Traktor\Recordings*
- Mac OS X: *Benutzer/~Musik/Traktor/Recordings*

Den Speicherort des Recordings-Ordners können Sie unter *Preferences > Recording* ändern.

14.1.3 Komplettes Backup

Neben den automatischen Backups der Collection sollten Sie den kompletten TRAKTOR Root Folder von Zeit zu Zeit sichern.

- Der Root Folder heißt TRAKTOR. Das Standardverzeichis des Root Folder finden Sie in Kapitel ↑14.1.1, Der TRAKTOR-Hauptordner (Root Folder).

Wenn Sie den Root Folder an einen anderen Ort bewegt haben, können Sie auf folgende Art das Verzeichnis anzeigen lassen:

Öffnen Sie *Preferences > File Management > Directories*.

Klicken Sie auf den "...!" -Button neben dem Feld Root Dir.

Der Dateibrowser zeigt Ihnen nun die aktuelle Position des Root Folders an.

Um ein komplettes Backup Ihrer persönlichen TRAKTOR-Dateien zu machen, kopieren Sie den gesamten TRAKTOR Root Folder und speichern Sie ihn auf einer separaten Festplatte.

Versichern Sie sich, dass Sie auch den Recordings-Ordner sichern. Das Standardverzeichis des Root Folders finden Sie in Kapitel ↑14.1.2, Der Ordner Recordings (Aufnahmen).

14.1.4 TRAKTOR mittels Backup wiederherstellen

Methode 1

Diese Methode löscht die aktuellen Einstellungen und die Collection. Benutzen Sie diese Methode nach der Neuinstallation von TRAKTOR.

Versichern Sie sich, dass TRAKTOR nicht läuft.

1. Überschreiben Sie den aktuellen Root Folder mit dem Inhalt Ihres gesicherten Root Folders. Der Standardpfad des Ordners, der ersetzt werden muss, lautet: Windows: *Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor*, bzw. Mac OS X: *Benutzer/~/Native Instruments/Traktor*.
2. Starten Sie TRAKTOR neu.

> Sie können das Verzeichnis ändern unter *Preferences > File Management > Directories*.

Methode 2

Diese Methode bewahrt die aktuellen Einstellungen und die Collection. Sie können jederzeit zurück zu diesen Einstellungen wechseln, indem Sie diese Methode wiederholen.

1. Kopieren Sie die Sicherungskopie (Backup) des Root Folders zurück auf Ihren DJ-Computer.
2. Öffnen Sie *Preferences > File Management > Directories*.
3. Klicken Sie auf den “...!” -Button neben dem Feld Root Dir.
4. Weisen Sie auf den Speicherort der Sicherungskopie, die Sie in Schritt 1 gemacht haben.
5. Bestätigen Sie den Dialog und starten Sie TRAKTOR neu.

14.1.5 Erstellen einer mobilen TRAKTOR-Version

Wenn Sie alle Tracks und den Root Folder auf einer tragbaren Festplatte speichern, können Sie Ihr persönliches Profil auf einem Gastcomputer, auf dem TRAKTOR läuft aufrufen. Verfahren Sie wie folgt:

Auf Computer 1:

Versichern Sie sich, dass TRAKTOR nicht läuft.

1. Verschieben Sie alle benötigten Tracks auf die mobile Festplatte.
2. Kopieren Sie den aktuellen Root Folder auf die mobile Festplatte.
3. Starten Sie TRAKTOR.
4. Öffnen Sie *Preferences > File Management > Directories*.
5. Klicken Sie auf den "...!" -Button neben dem Feld Root Dir.
6. Verweisen Sie auf die Kopie des Root Folders, die Sie gerade auf der mobilen Festplatte erstellt haben.
7. Schließen Sie TRAKTOR und starten Sie es neu, um sich zu versichern, dass der Wechsel funktioniert hat.

Auf Computer 2:

1. Schließen Sie die mobile Festplatte an.
2. Starten Sie TRAKTOR.
3. Öffnen Sie *Preferences > File Management > Directories*.
4. Klicken Sie auf den "...!" -Button neben dem Feld Root Dir.
5. Verweisen Sie auf den Root Folder auf der mobilen Festplatte.
6. Starten Sie TRAKTOR neu.

Wenn sich der Laufwerksbuchstabe (Windows) bzw. der Name des Laufwerks und das Benutzerverzeichnis (Mac OS X) Ihrer personalisierten Speicherorte nicht geändert hat, finden Sie alles so vor, wie vor der Neuinstallation.

Hat sich der Laufwerksbuchstabe Ihres personalisierten Speicherortes geändert, werden Sie alle Tracks mit einem Ausrufezeichen (!) markiert vorfinden,das bedeutet, dass die Verweise zu den Dateien ungültig sind. Benutzen Sie die Relocate-Funktion, um die Verweise zu dem neuen Speicherort wiederherzustellen.

14.1.6 Automatisches Backup der Collection (Sicherheits-Backup)

Jedes Mal, wenn Sie Ihre Collection ändern und TRAKTOR schließen, wird eine Sicherheitskopie Ihrer Collection erstellt, die im Ordner "Backup" innerhalb des "*Traktor*" Ordners gespeichert wird. Wenn Sie Ihre Track Collection versehentlich löschen oder teilweise zerstört haben, verfahren Sie wie folgt:

1. Führen Sie einen Rechts-/[Ctrl]-Klick auf das Collection-Symbol in der Baumstruktur aus und wählen Sie *Import Another Collection* aus dem Kontextmenü.
2. Wählen Sie *Backup*.
3. Wählen Sie eine Sicherungskopie im *Collection*-Ordner aus, die Sie wiederherstellen möchten.
4. Bestätigen Sie mit OK.

14.1.7 Reparieren einer fehlerhaften Collection

Eine beschädigte Collection kann dazu führen, dass TRAKTOR beim Starten abstürzt. Wenn Sie TRAKTOR nicht starten können, verfahren Sie wie folgt:

1. Benennen Sie die Datei collection.nml im aktuellen Root Folder in collection_original.nml um.
2. Starten Sie TRAKTOR neu – dies erstellt eine neue, leere Collection.
3. Importieren Sie die Sicherheitskopie der Collection wie oben beschrieben.

Schwere Dateibeschädigungen können mit dieser Methode aber nicht behoben werden.

14.2 Synchronisation via MIDI Clock

TRAKTOR ermöglicht die Synchronisation externer Hard- und Software. Für diese Funktionalität werden MIDI-Clock-Signale und das Master-Clock-Panel im Global-Bereich benutzt.

> ⚠ In LE 2 steht die MIDI Clock nicht zur Verfügung.

14.2.1 TRAKTOR als Tempo-Quelle (MIDI Clock send)

Wenn TRAKTOR als Tempoquelle (Master Clock) genutzt werden soll, muss es das MIDI-Clock-Signal an eine externe Hard- oder Software senden.

1. Erzeugen Sie einen neue Eintrag "Generic MIDI" unter *Preferences > Controller Manager*. Weisen Sie den Ausgang Out-Port dem Gerät zu, über das dass MIDI-Clock-Signal gesendet werden soll.
2. Bevor Sie ein MIDI-Clock-Signal senden können, müssen Sie unter *Preferences > MIDI Clock* die Option Send MIDI Clock aktivieren.
3. Öffnen Sie das Master-Clock-Panel im Global-Bereich, indem Sie auf das Metronom klicken.
4. Wählen Sie den AUTO- oder den MANUAL-Modus.
5. Um das Senden des MIDI-Clock-Signals zu starten, klicken Sie auf den Start/Stop-Button. Ein weiterer Klick darauf stoppt das Senden. Wenn MIDI Clock aktiviert ist, leuchtet der Start/Stop-Button blau.
6. Das Tempo Display zeigt das Tempo des MIDI-Clock-Signals in BPM an.
7. Durch Klicken auf den SYNC-Button löst TRAKTOR einen MIDI-Clock-Stop-Befehl aus, gefolgt von einem MIDI-Clock-Start-Befehl, um die externe Hardware erneut zu synchronisieren.
8. Es kann nötig sein, den Versatz zwischen TRAKTOR und der Empfänger-Hard- bzw. Software einzustellen. Benutzen Sie dazu den Schieberegler Sending Offset unter *Preferences > MIDI Clock*.

> Um externe Hardware mit der MIDI Clock zu synchronisieren, muss die Master Clock als Master Tempoquelle eingestellt werden.

14.2.2 Synchronisieren von TRAKTOR zu einem externen MIDI-Clock-Signal (External Sync)

TRAKTOR kann MIDI-Clock-Signale von anderen Computern empfangen, auf denen TRAKTOR läuft, aber auch von anderen Anwendungen oder von einer Hardware, die MIDI Clock sendet.

1. Erzeugen Sie einen neue Eintrag "Generic MIDI" unter *Preferences > Controller Manager*. Weisen Sie den Eingang In-Port dem Gerät zu, über das das MIDI-Clock-Signal empfangen werden soll.

2. Öffnen Sie das Master Clock Panel im Global-Bereich, indem Sie auf das Metronom klicken.
3. Wählen Sie den External-Modus, indem Sie auf den Button (EXT) klicken. In diesem Modus folgt die Master Clock in TRAKTOR dem externen MIDI-Clock-Signal, sobald es gestartet wird.
4. Um die Clock mit der Phase der Software oder Hardware zu synchronisieren, die das MIDI-Clock-Signal sendet, drücken Sie auf den Start-Button des sendenden Geräts.
5. Falls ein Versatz zwischen der sendenden Hard- oder Software und TRAKTOR besteht, muss dieser Versatz im sendenden Master-Gerät eingestellt werden.

14.2.3 Synchronisieren von zwei TRAKTOR-Versionen

Befolgen Sie diese Schritte, um zwei Versionen von TRAKTOR auf zwei verschiedenen Computern zu synchronisieren:

Verbinden Sie die zwei Computer via MIDI, um die MIDI-Clock-Signale zu übermitteln.

1. Entscheiden Sie, welcher der zwei Computer der Clock Master sein soll und folgen Sie den Anweisungen in Kapitel ↑9.2.3, Master-Clock-Panel.
2. Folgen Sie auf dem anderen Computer den Anweisungen in Kapitel ↑9.2.3, Master-Clock-Panel.
3. Um beide Computer zu synchronisieren, drücken Sie den TICK-Button im Master-Clock-Panel.
4. Wenn beide Ticks hörbar sind, drücken Sie den SYNC-Button auf dem sendenden Computer, um den empfangenden Computer zurückzusetzen.
5. Benutzen Sie nun den Schieberegler MIDI Clock Sending Offset unter *Preferences > MIDI Clock*, bis beide Ticks synchron laufen.
6. Nun können Sie die Ticks deaktivieren und loslegen.

14.3 Broadcasting (Internet-Übertragung)

TRAKTOR ermöglicht es Ihren Mix oder Ihre Radio Show im Internet zu übertragen. Alles, was aus dem Master Out zu hören ist, wird im Internet per Stream übermittelt und Zuhörer überall auf der Welt können Ihre Show in Echtzeit hören.

> In ME 2 ist die Broadcasting-Funktion nicht verfügbar.

14.3.1 Streaming-Protokoll

TRAKTOR benutzt ein Streaming-Protokoll mit dem Namen Icecast. Die TRAKTOR-Software enthält einen Icecast-Client, der Daten an einen Icecast-Server senden kann.

Um dieses Funktion nutzen zu können, benötigen Sie Zugang zu einem Computer mit einem Icecast-Server. Es wird empfohlen, dass dieser Computer eine Internetverbindung mit einem Upstream (Hochladegeschwindigkeit) von mindestens 128 kb/s hat. Die verfügbare Bandbreite wird unter den Zuhörern aufgeteilt und sollte daher so hoch wie möglich sein.

► Wie man einen Icecast-Server konfiguriert, können Sie auf der Icecast-Website im "Docs"-Bereich nachlesen:
http://www.icecast.org/docs.php

> Wenn Sie mehr über dieses Streaming-Protokoll erfahren wollen und wie ein Icecast Server aufgesetzt wird, informieren Sie sich auf der offiziellen Icecast-Webseite (www.icecast.org)

> Mac OS X-Anwender: Icecast funktioniert nur unter Windows und Linux. Für die Internet-Übertragung mit einem Mac werfen Sie einen Blick auf die leicht zu bedienende Anwendung Nicecast von Rogue Amoeba: rogueamoeba.com/nicecast/

14.3.2 Konfiguration von TRAKTOR

Bevor Sie anfangen, konfigurieren Sie TRAKTOR so, dass sich der lokale Client mit dem Server verbinden kann und die Metadaten des Radiostreams die korrekten Informationen enthalten:

1. Öffnen Sie TRAKTOR *Preferences* > *Broadcasting*.
2. Stellen Sie die Proxy-Einstellungen gemäß Ihrer Internet-Konfiguration ein. Wenn Sie keinen Proxy-Sever benutzen, wählen Sie None.
3. Geben Sie anschließend die Adresse des Icecast Servers ein, zu dem Sie eine Verbindung herstellen wollen. Dies kann entweder ein Hostname oder eine IP-Adresse sein.
4. Spezifizieren Sie den Port, über den der Server erreicht werden kann. Die meisten Server benutzen die Standardeinstellung 8000.

5. Geben Sie den Mount Path und das Passwort ein. Diese Information erhalten Sie vom Anbieter des Icecast Servers und erlaubt nur autorisierten Clients, Daten von dort zu streamen.
6. Wählen Sie das Streaming-Format. Denken Sie daran, dass mit einer höheren Bitrate mehr Bandbreite für jeden einzelnen Stream gebraucht wird. Sie erreichen dadurch eine geringer Anzahl an Zuhörern.
7. Abschließend können Sie die Metadaten-Einstellungen des Clients konfigurieren. Diese Information wird zum Server und Ihren Zuhörern gesendet.

> Verwenden Sie eine eindeutige Beschreibung; diese erleichtert es, den musikalischen Inhalt Ihres Streams zu identifizieren und bewirkt, das mehr Zuhörer auf Ihre Sendung aufmerksam werden!

14.3.3 Starten der Sendung

Wenn Sie die nötigen Konfigurationen vorgenommen haben, können Sie Ihren live-Stream starten.

1. Öffnen Sie das Audio Recorder-Panel im Global-Bereich.
2. Klicken Sie auf den Button Broadcast On/Off.
3. Wenn der Button leuchtet, sind Sie mit dem Server verbunden und können nun Ihre Sendung starten!
4. Wenn das Symbol anfängt zu blinken, konnte die Verbindung mit dem Icecast Server nicht hergestellt werden. Gehen Sie erneut durch den Konfigurationsprozess und versichern Sie sich, dass alle Daten korrekt eingegeben worden sind.

14.3.4 Wie Sie ein Mikrofon für Ihre Internet-Übertragung verwenden können

Sie können ein Mikrofon inklusiv der Effekte für Ihre Internet-Übertragung nutzen.

In diesem Beispiel möchten wir das Deck C als Input-Deck (Eingangsdeck) nutzen; grundsätzlich können Sie jedes beliebige Deck für diesen Zweck nutzen.

1. Öffnen Sie *Preferences > Decks Layout > Deck Layout* und wählen Sie enable C&D.
2. Öffnen Sie *Preferences > Decks Layout > Deck Flavor* und wählen Sie Line Input für Deck C.

3. Schließen Sie ein Mikrofon an den Mic- oder Line-Eingang (möglicherweise müssen Sie in diesem Fall den Pegelhub anpassen) Ihres Audio-Interfaces an.
4. Öffnen Sie *Preferences* > *Input Routing* > *Input Deck C* und wählen Sie den Eingang, an den Sie Ihr Mikrofon angeschlossen haben aus dem Kontextmenü.

> Sie können die FX-Einheit 1 oder 2 für das Input-Deck nutzen und das Mikrofonsignal mit Effekten versehen!

14.4 Detaillierte Beschreibung der Effekte

14.4.1 Einführung

In diesem Kapitel erhalten Sie detaillierte Informationen über die einzelnen TRAKTOR-Effekte und deren Parameter. Bevor wir uns die Effekte im Detail anschauen, lassen Sie uns einen Blick darauf werfen, wie die Effekt-Einheiten grundsätzlich genutzt werden können:

Die Effekt-Einheiten befinden sich im Global-Bereich. Die Effekt-Einheit 1 auf der linken Seite teilt sich den Platz mit dem Master-Clock-Panel und die Effekt-Einheit 2 auf der rechten Seite teilt sich den Platz mit dem Audio Recorder. Mit den FX-Buttons werden die Effekt-Einheiten verschaltet.

TRAKTOR ist mit vier FX-Einheiten ausgestattet. In der Voreinstellung sind zwei FX-Einheiten aktiviert. Alle FX-Einheiten können den Mixerkanälen A-D frei zugewiesen werden.

Sie können in TRAKTOR zwischen zwei verschiedenen FX-Einheiten-Modi wählen: Wählen Sie entweder Single- FX, bei dem Sie vier Buttons und vier Drehregler zur Steuerung eines Effekts zur Verfügung haben oder Group-FX, zum simultanen Einsatz von drei Effekten, die mit jeweils einem Drehregler gesteuert werden. Die Effekte, die im Group-Modus zum Einsatz kommen, werden hintereinander geschaltet.

> Den FX-Modus können Sie unter *Preferences* > *Effects* > *FX Panel Mode* ändern.

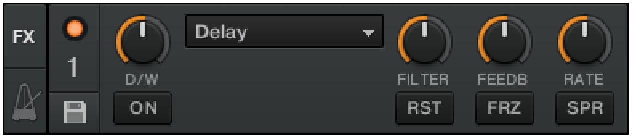
> In LE 2 gibt es nur einen Group FX und die Anzahl der Effekt-Typen ist geringer.

14.4.2 FX-Panel-Modi

Single

Im Single-Modus können Sie einen Effekt in eine FX-Einheit laden und vier Parameter gleichzeitig verändern. Um einen Effekt zu laden, öffnen Sie das Kontextmenü und wählen Sie den gewünschten Effekt aus.

Eine FX-Einheit im Single-Modus sieht wie folgt aus:



Eine FX-Einheit im Single-Modus.

- Mit dem ON-Button schalten Sie den Effekt ein.
- Um den Anteil des Effekt-Signals zu erhöhen, drehen Sie den D/W-Drehregler nach rechts.
- Jeder Effekt ist mit individuellen Parametern ausgestattet. Lesen Sie bitte die nachfolgenden Beschreibungen.
- Mit dem RST-Button können Sie den Effekt zurücksetzen.

> In ME 2 ist der Single-Modus nicht verfügbar.

Group

Im Group-Modus kann die FX-Einheit bis zu drei Effekte enthalten, die hintereinander geschaltet und mit jeweils einem Effektparameter ausgestattet sind. Um einen Effekt zu laden, öffnen Sie das Kontextmenü und wählen Sie nacheinander den gewünschten Effekt für einen Effekt-Slot aus. Die Reihenfolge der Effekte bestimmt den Klang des Effektsignals. Das Ausgangssignal wird vom ersten Effekt bearbeitet, gelangt danach in den nächsten Effekt und so weiter.

Eine FX-Einheit im Group-Modus sieht wie folgt aus:



Eine FX-Einheit im Group-Modus.

► Mit dem ON-Button schalten Sie die Effekte ein.

► Um den Anteil des Effekt-Signals zu erhöhen, drehen Sie den D/W-Drehregler nach rechts.

► Schalten Sie die Effekte individuell mit den ON-Buttons ein.

> TRAKTOR ist mit einer großen Anzahl an Effekten ausgestattet. Wenn Sie die Effektauswahl reduzieren, können Sie im live-Einsatz leichter auf die gewünschten Effekte zugreifen. Wenn Sie nur bestimmte Effekte nutzen möchten, können Sie die Effekte, die im Kontextmenü zur Auswahl stehen selbst bestimmen unter *Preferences > Effects > FX Pre-selection*.

Wenn Sie vier Effekt-Einheiten in TRAKTOR verwenden möchten, werden diese platzsparend in der Bedienoberfläche angeordnet:



Eine FX-Einheit im Single-Modus beim Einsatz von vier FX-Einheiten.



Eine FX-Einheit im Group-Modus beim Einsatz von vier FX-Einheiten.

► Sie können jeden Effekt als Insert-,Send- oder Post-Fader-Effekt nutzen. Öffnen Sie dazu *Preferences > Effects*.

► Ein Tutorial, das sich mit den Effekte beschäftigt, finden Sie in Kapitel ↑15.7, Effekte hinzufügen.

► Weitere Informationen über Effekte erhalten Sie in Kapitel ↑14.4, Detaillierte Beschreibung der Effekte.

► Eine Liste der Effektvoreinstellungen finden Sie in Kapitel ↑13.13, Global Settings (globale Einstellungen).

Sie können Sie FX-Einheiten per MIDI steuern, indem Sie im Controller Manager Zuweisungen herstellen, *Preferences > Controller Manager*.

14.4.3 Allgemeine Parameter

Alle Effekte haben folgende Parameter gemeinsam:

- D/W (Dry/Wet): Dieser Parameter regelt das Verhältnis zwischen dem ursprünglichen Signal (Dry; ganz gegen den Uhrzeigersinn gedreht) und dem Effektsignal (Wet, ganz im Uhrzeigersinn gedreht).

Bei einigen Effekten bewirkt der Dry/Wet-Regler mehr als eine einfache D/W-Steuerung. Für diese Effekte wird der Regler D/RNG (Dry Range) genannt und seine Funktion wird in den Effekt Details separat beschrieben.

- ON: Dieser Button schaltet den Effekt an (on) und aus (off). Einige Effekte die einen Puffer besitzen, wie beispielsweise das Delay oder Reverb geben ihre Effektsignale noch einige Zeit nach dem Ausschalten wieder. Um einen Effekt komplett aus einem Kanal zu entfernen, nutzen Sie die Effect-Assign-Buttons des Mixers (FX-Button 1, 2, 3 oder 4).

Einige Effekte benutzen den ON-Button zum Aulösen des Sample-Prozesses, der erforderlich ist, um den Effekt-Puffer zu füllen. Diese Effekte müssen im OFF-Zustand gestartet werden. Wenn Sie sie im ON-Zustand starten, werden Sie nichts hören.

- RST (Reset): Dieser Button stellt alle Effektparameter auf ihre Grundeinstellung zurück. Jedes Mal, wenn Sie die Effekte wechseln, wird der nächste Effekt auf den Standardwert zurückgesetzt.

- Snapshot: Es kann ein neuer Standardwert gespeichert werden, indem Sie auf den Snapshot-Button (Kamerasymbol) im Effekt-Panel klicken. Der Standardwert kann jeder Zeit durch Drücken des RST-Buttons wiederhergestellt werden.

> In ME 2 sind stehen weniger FX-Parameter zur Verfügung.

14.4.4 Delay (Verzögerung)

Klassisches, tempo-synchrones Delay mit Freeze-Button. Die Verzögerung des Delays wird direkt von der Master Clock in TRAKTOR gesteuert, damit die Echos auch bei Tempoänderungen im Takt bleiben.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- FILTER: Internes Hochpass- und Tiefpassfilter (ähnlich einem Bandpass Filter). Das Filter ist offen, wenn der Regler komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht wurde und eliminiert stufenweise die tiefen und hohen Frequenzen, wenn er im Uhrzeigersinn gedreht wird.
- FEEDB (Feedback): Steuert die Stärke des Delay-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen. Min: geringes Feedback; Max: starkes Feedback.
- RATE: Steuert die Delay-Zeit. Die sieben verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Drehreglers verteilt. Min — Max: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 1/4, 3/8, 4/4.

Der Rate-Regler arbeitet im Freeze-Modus weiter und erlaubt interessante Mashups. Es ist außerdem wichtig, den Regler nur kurz auf die unteren Werte zu drehen, weil der Puffer sonst komplett leer läuft.

> Die Effektrate kann bei laufendem Effekt ohne Störungen der Audiowiedergabe geändert werden!

- FRZ (Freeze): Friert das Delay ein, indem der Eingang geschlossen wird und das Feedback auf den maximalen Wert aufgedreht wird. Das Filter bleibt in der Feedback-Schleife aktiv. Für einen endlosen Freeze muss daher der FILTER-Drehregler komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden.

> Auch im Freeze-Modus folgt das Delay der Master Clock und fügt sich beim Loslassen nahtlos in den Mix.

- SPRD (Stereo Spread): Erzeugt einen Versatz zwischen dem rechten und linken Stereokanal und verleiht dem Effekt eine räumliche Tiefe. Die Delay-Zeiten sind: L Min — Max: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 2/4, 3/8, 4/4 R Min — Max: 1/32, 1/8, 3/16, 3/8, 3/8, 2/4, 4/4.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Drehregler funktioniert wie der RATE-Drehregler im Single-Modus bei einem mittleren Feedback-Wert.

14.4.5 Reverb

Klassischer Hall-Effekt mit extremen Raumgrößen, individuellen Tief- und Hochpass-Filtern und einer Freeze-Funktion.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- HP: Hochpass-Filter in der Effektschleife – komplett geöffnet, wenn der Regler ganz nach links gedreht wurde.
- LP: Tiefpass-Filter in der Effektschleife – komplett geöffnet, wenn der Regler ganz nach rechts gedreht wurde.
- SIZE: Steuert die Größe des hinzugefügten Hallsignals und reicht von kleinen bis hin zu sehr großen Raumgrößen.
- FRZ (Freeze): Friert den Hall ein, indem der Eingang geschlossen und der Ausgang offen gelassen wird.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler verhält sich wie der SIZE-Drehregler im Single-Modus.

14.4.6 Flanger

Es handelt sich um einen klassischen Flanger mit tempobasierter und freier Modulationsfrequenz sowie Stereo-Phasing.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- SPRD (Stereo Spread): Spreizt das Stereo-Panorama, indem der Phasenversatz zwischen der Oszillationsphase des linken und rechten Stereokanals verändert wird. Min: kein Phasenversatz: Max: maximaler Phasenversatz (1/2 Intervall)
- FEEDB (Feedback): Steuert die Stärke des Flanger-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen. Min: kein Feedback, Max: maximales Feedback
- RATE: Rate steuert die Modulationsfrequenz der Flanger-Schwingung. Die 11 verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Drehreglers verteilt. Max — Min: 16 Takte, 8 Takte, 4 Takte, 2 Takte, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- UP: Wenn dieser Button gedrückt, wird die Richtung der Oszillation umgekehrt, der Start erfolgt mit der niedrigsten Frequenz und anschließend folgen höhere Werte.
- FR.R: Schaltet die kontinuierliche Rate-Regelung an, die unabhängig vom musikalischen Tempo agiert und von 30 Sek (Min) bis zu 1/30 Sek (Max) reicht.
- LFO RESET (Master-Panel): Setzt die Oszillation zurück und started am höchsten oder niedrigsten Punkt neu, je nach gewähltem Status DN/UP.

> Der LFO-Reset-Button im Master-Panel setzt die untere Frequenz-Oszillationsphase auf Null (höchster Punkt).

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

► Dieser Drehregler steuert die Oszillationsrate des Flanger-Sounds. Dieser Drehregler verhält sich wie der RATE-Drehregler im Single-Modus mit aktiviertem Freerun.

14.4.7 Flanger Pulse

Bahnbrechender, halbautomatischer Flanger-Effekt, der von Signalspitzen in der Musik angesteuert wird und interessante, peitschende Sounds erzeugt.

Der Effekt ist am stärksten zu hören, wenn Sie Musiksignale nutzen, die klangliche Lücken aufweisen, z. B. Drum Loops, da die Selbst-Oszillation am Besten in "leeren" Teilen der Musik zur Geltung kommt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- SHAPE: Steuert die Form des Flanger Pluse. Der Regelbereich dieses Parameters erzeugt eine Vielzahl von Pattern und Veränderungen, die kontinuierlich neue Soundeffekte kreieren. Testen Sie den Regelbereich dieses Drehreglers in Kombination mit dem FEEDB- und dem AMNT-Drehregler und speichern Sie das Preset, wann immer Sie möchten.
- FEEDB (Feedback): Steuert die Stärke des Flanger-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen. Min: geringes Feedback; Max: starkes Feedback.
- AMNT (Amount): Der Regler hat zwei Arbeitsbereiche auf der linken und der rechten Seite der Mittelposition und steuert die Modulationsmenge der Flanger-Frequenz.
- FB- (Inverted Feedback): Lässt nur ungleiche Harmonien durch und verleiht dem Flanger-Effekt eine Tiefenwirkung.
- SPR (Stereo Spread): Erzeugt einen Versatz zwischen dem rechten und linken Stereokanal und verleiht dem Effekt eine räumliche Tiefe.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler hat zwei Funktionsweisen auf der linken und der rechten Seite der Mittelposition. Der Regler verhält sich wie der AMNT-Drehregler im Single-Modus.

14.4.8 Flanger Flux

Manuell gesteuerter Flanger, der sich für die Arbeit mit einem Jog-Wheel eignet.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- FEEDB (Feedback): Steuert die Stärke des Flanger-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen. Min: geringes Feedback; Max: starkes Feedback.
- PITCH: Steuert die Tonhöhe (Pitch) des Effekts. Die Mittelposition des Reglers ist die Neutralstellung - auf den Seiten bewegt sich der Flanger-Effekt von den hohen zu den tiefen Frequenzen.
- FB- (Inverted Feedback): Lässt nur ungleiche Harmonien durch und verleiht dem Flanger-Effekt eine Tiefenwirkung.
- SPRD (Stereo Spread): Erzeugt einen Versatz zwischen dem rechten und linken Stereokanal und verleiht dem Effekt eine räumliche Tiefe.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Steuert die Tonhöhe (PITCH) des Effekts. Die Mittelposition des Reglers ist die Neutralstellung - auf den Seiten bewegt sich der Flanger-Effekt von den hohen zu den tiefen Frequenzen.

14.4.9 Gater

Der Gater zerhakt das Audiosignal rhythmisch in einstellbaren Zeitabständen. Die Master Clock steuert die Rate und den Moment des Stummschaltens. Man kann dem Gater ein Rauschen hinzufügen, um das rhythmische Muster noch zu unterstreichen.

Damit der Gater taktsynchron zur Musik läuft, ist es zwingend notwendig, dass Ihre Tracks korrekt sitzende Beatgrids haben und die Master Clock dem Track-Tempo im Auto-Modus folgt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- NOISE (Noise Level): Regelt die Menge des Rauschsignals, das dem Gater hinzugefügt wird. Min: es wird kein Rauschen zugefügt Max: es wird viel Rauschen hinzugefügt.
- SHAPE: Steuert die Form des Gaters. Min — Center: 1 % Hold, 0 % Decay — 50 % Hold, 0 % Decay Center — Max: 50 % Hold, 0 % Decay — 0 % Hold, 100 % Decay.
- RATE: Steuert die Rate des Gaters. Die fünf verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Reglers verteilt. Min — Max: Off — 1/4 — 1/8 — 1/16 — 1/32.
- MTE (Mute): Schaltet die Musik komplett stumm und lässt nur das hinzugefügte Rauschen durch.

Das Aktivieren von MTE ohne Verwendung des Rauschgenerators führt dazu, das kein Signal zu hören ist.

- STT (Stutter): Aktiviert eine 3/16 Schließzeit zum Erzielen eines Stottereffektes.

Das Aktivieren von STT deaktiviert die Funktion des RATE-Drehreglers.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Drehregler steuert die Rate des Gaters und verhält sich wie der RATE-Drehregler im Single-Modus.

14.4.10 Beatmasher 2

Der Beatmasher 2 ist ein Puffer-basierter Effekt, der einen kurzen Loop aus dem aktuellen Audiomaterial aufzeichnet und diesen dann zerhackt wiedergibt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- ON: Wenn der Effekt angeschaltet wird, zeichnet er einen Takt basierend auf dem Tempo der Master Clock auf. Um ein neues Stück Audiomaterial aufzuzeichnen, müssen Sie den Effekt erst aus- und dann wieder anschalten.

Der Effekt muss im Off-Modus gestartet und dann eingeschaltet werden, um das aktuelle Signal zu samplen.

- GATE: Dies ist ein kombinierter Regler, der verschiedene Arten des Mixens und Ausblendens des aufgezeichneten Materials erlaubt:
    - Komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht, wird der Effekt umgangen. Dreht man den Regler im Uhrzeigersinn bis zur Mitte, werden schrittweise größere Teile des gepufferten Signals hineingemischt.
    - In der Mittelposition wird das gepufferte Audiomaterial abgespielt. Dreht man den Regler im Uhrzeigersinn weiter, werden schrittweise größere Teile des gepufferten Audiosignals, wie beim Gatter-Effekt herausgeschnitten.
- ROT (Rotate): Verschiebt das aufgezeichnete Audiomaterial relativ zu seiner ursprünglichen Position in Achtel-Noten-Schritten. Bei minimaler Länge lässt der Rotate-Drehregler das Sample kontinuierlich rundlaufen.
- LEN (Length): Steuert die Länge des aus dem Puffer wiedergegebenen Audiomaterials.
- WRP (Warp): Synchronisiert den Effekt erneut zu jedem Takt für musikalischere Ergebnisse.
- REV (Reverse): Dreht die Wiedergaberichtung der gepufferten Audio-Samples um.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Drehregler verhält sich wie der LEN-Drehregler (Length) im Single-Modus.

14.4.11 Delay T3

Klassisches, tempo-synchrones Delay mit einem Freeze-Button. Die Rate des Delays wird direkt von der Master Clock von TRAKTOR gesteuert, damit die Echos auch bei Tempoänderungen im Takt bleiben.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- FILTER: Interner Hochpass- und Tiefpassfilter (ähnlich einem Bandpass-Filter). Das Filter ist offen, wenn sich der Drehregler in der Mittelposition befindet. Es eliminiert schrittweise die tiefen Frequenzen, wenn der Drehregler im Uhrzeigersinn gedreht wird und löscht die hohen Frequenzen aus, wenn der Drehregler gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird.
- FEEDB (Feedback): Steuert die Stärke des Delay-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen:
  - Min: geringes Feedback
  - Max: starkes Feedback
- RATE: Steuert die Delay-Zeit. Verglichen mit älterern TRAKTOR-Versionen hat sich die Drehrichrung des Drehreglers folgendermaßen geändert: Min: lange Delay-Zeiten, Max: kurze Delay-Zeiten. Die sieben verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Drehreglers verteilt. Die Position des Drehregler wird mit Fett markierten Buchstaben angezeigt:
  - Min ⇨ Max: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.

Die Effektrate kann bei laufendem Effekt ohne Störungen der Audiowiedergabe geändert werden!

- FRZ (Freeze): Friert das Delay ein, indem der Eingang geschlossen wird und die Wiedergabe des Delays mit dem eingestellten Feedback erfolgt. Das Filter bleibt in der Feedback-Schleife aktiv. Für einen endlosen Freeze muss sich daher der FILTER-Drehregler in der Mittelposition befinden.

> Auch im Freeze Modus folgt das Delay der Master Clock und fügt sich somit nahtlos in den Mix, wenn er losgelassen wird.

> Der RATE-Drehregler ist im Freeze-Modus weiter aktiv und erlaubt interessante Mashups. Es ist außerdem wichtig, den Regler nur kurz auf die unteren Werte zu drehen, weil der Puffer sonst komplett leer läuft.

- FR.R (Free Run): Wenn dieser Knopf gedrückt wird, sind die Delay-Zeiten nicht quantisiert und können kontinuierlich geändert werden. Das Ändern der Delay-Zeiten, während der Delay aktiv ist, kann zu plötzlichen Sprüngen in der Tonhöhe und dem Rhythmus führen.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Drehregler funktioniert wie der RATE-Drehregler im Single-Modus bei einem mittleren Feedback-Wert.

14.4.12 Filter LFO

Klassischer Ladder-Filter mit temposynchronisiertem LFO. Der LFO wird entweder durch das Beatgrid gesteuert (und läuft daher stets synchron mit dem Track) oder im Freerun-Modus (Fr. R.) betrieben.

> Im Freerun-Modus (FR.R) ist die Frequenz der Flanger-Oszillation nicht an das musikalische Tempo gebunden und variiert kontinuierlich zwischen 30 Sekunden (Min) und 1/30 Sekunden (Max).

Single-Modus (Einzel-Modus)

- D/RNG (Dry-Range): Steuert die Stärke des Effekts als Kombination aus Dry/Wet und LFO. Nach links gedreht, wird der Effekt komplett umgangen. Sobald der Drehregler nicht mehr komplett nach links gedreht ist, wird das Filter aktiv; wird der Drehregler im Uhrzeigersinn gedreht, erhöht sich schrittweise die Wirkungsweise des LFO.
- SHAPE: Steuert die Form des LFO. Ganz gegen den Uhrzeigersinn gedreht, entspricht die Form einer Dreieckswelle, diese verändert sich, je weiter der Regler im Uhrzeigersinn gedreht wird, zu einem Sägezahn mit einer steilen Flanke.
- RES: Steuert die Resonanz des Filters. Hohe Resonanz-Werte lassen das Filter wahrnehmbarer erscheinen. Min: niedrige Resonanz, Max: hohe Resonanz

- RATE: Rate steuert die Modulationsfrequenz der Filterschwingung. Die 11 verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Drehreglers verteilt. – Max — Min : 16 Takte, 8 Takte, 4 Takte, 2 Takte, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16

> Der LFO-RST-Button im Master Panel setzt die untere Frequenz-Oszillationsphase auf Null (höchster Punkt).

- UP: Wenn dieser Button gedrückt, wird die Richtung der Oszillation umgekehrt, der Start erfolgt mit der niedrigsten Frequenz und anschließend folgen höhere Werte.
- FR.R: Im Freerun-Modus (FR.R) ist die Frequenz der Phaser-Oszillation nicht an das musikalische Tempo gebunden und variiert kontinuierlich zwischen 30 Sekunden (Min) und 1/30 Sekunden (Max).

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler verhält sich wie der RATE-Regler im Single-Modus mit aktiviertem Freerun.

14.4.13 Filter Pulse

Bahnbrechende, automatisch gesteuerte Filter-Effekte, die auf der Architektur eines Ladder-Filters basieren und von Signalspitzen in der Musik gesteuert werden und interessante, peitschende Sounds erzeugen.

Der Effekt ist am stärksten zu hören, wenn Sie Musiksignale nutzen, die klangliche Lücken aufweisen, z.B. Drum Loops, da die Selbst-Oszillation am Besten in "leeren" Teilen der Musik zur Geltung kommt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- SOFTEN: Steuert die Glätte der Cutoff-Hüllkurve. Je weiter der Regler im Uhrzeigersinn gedreht wird, desto weicher werden die Filterauslenkungen.
- RES: Steuert die Resonanz des Filters. Hohe Resonanz-Werte lassen das Filter wahrnehmbarer erscheinen. Min: niedrige Resonanz Max: hohe Resonanz.

- AMT: Steuert die Frequenz, bei der die Filterfunktion einsetzt. Die Filterfrequenz wird diesem Fall, im Vergleich zu einem gewöhnlichen Filter, von den Pegelspitzen der Tracks moduliert und führt zu einem dynamischen Pattern von Filterauslenkungen. In der Mittelposition ist die Modulation neutral; im Uhrzeigersinn gedreht findet die Modulation aufwärts statt, gegen den Uhrzeigersinn gedreht, verläuft diese abwärts.
- P.SN (Peak Sensitivity): Dieses erhöht den Schwellenwert für die Hüllkurve, die durch die Pegelspitzen gesteuert wird von 50% auf 80%.
- P.MD (Peak Mode): Hier wird die Peak Sensitivity (siehe oben) aktiviert.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler verhält sich wie der AMNT-Drehregler im Single-Modus.

14.4.14 Filter

Klassisches Filter mit 2-Drehreglern- und einer Ein-Knopf-Steuerung, das als Ladder-Filter arbeitet.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- HP (Hoch Pass):
  - Steuert die tiefen Cutoff-Frequenzen.
  - Wenn der Drehregeler ganz nach links gedreht wurde, wird das komplette Signal unbearbeitet durchgelassen.
  - Wenn der Regler nach rechts gedreht wird, werden zunächst die tiefen und dann die höheren Frequenzen ausgelöscht.
- RES: Steuert die Resonanz des Filters. Hohe Resonanz-Werte lassen das Filter wahrnehmbarer erscheinen. Min: niedrige Resonanz Max: hohe Resonanz
- LP (Tiefpass):
  - Steuert die hohen Cutoff-Frequenzen.
  - Wenn der Drehregeler ganz nach rechts gedreht wurde, wird das komplette Signal unbearbeitet durchgelassen.

    - Wenn der Regler nach links gedreht wird, werden zunächst die hohen und dann die tieferen Frequenzen ausgelöscht.
- BRJ (Band Reject): Schlatet das Filter in den Modus Bandsperre. In diesem Modus werden die Frequenzen zwischen den beiden Cutoff-Frequenzen eliminiert.
- DJM (DJ-Modus):
    - Aktiviert für das Panel eine Filtersteuerung mit nur einem Drehregler. Der LP-Drehregler wird zu einem bipolaren Drehregler, der die hohen und tiefen Cutoff-Frequenzen auslöscht.
    - In Mittelstellung werden alle Frequenzen durchgelassen.
    - Wenn der Regler von der Mittelstellung aus nach links gedreht wird, werden die hohen Frequenzen eliminiert und danach die tieferen.
    - Wenn der Regler von der Mittelstellung aus nach rechts gedreht wird, werden die tiefen Frequenzen eliminiert und danach die höheren.

> Im DJ-Modus (DJM) wird der LP-Drehregler mit LP/HP bezeichnet und hat eine kombinierte Funktion zur Steuerung eines Hochpass- und Tiefpass-Filters.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Drehregler steuert den Effekt im DJ-Modus und verhält sich wie der LP/HP-Regler im Single-Modus.

14.4.15 Filter:92 LFO

Dieses Filter wurde dem Filter im Allen & Heath Xone:92 Mixer nachempfunden inklusive temposynchronem LFO. Der LFO wird entweder durch das Beatgrid gesteuert (und läuft daher stets synchron mit dem Track) oder im Freerun-Modus (Fr. R.) betrieben.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- D/RNG (Dry-Range): Steuert die Stärke des Effektes als Kombination aus Dry/Wet und LFO. Nach links gedreht, wird der Effekt komplett umgangen. Sobald der Drehregler nicht mehr komplett nach links gedreht ist, wird das Filter aktiv; wird der Drehregler im Uhrzeigersinn gedreht, erhöht sich schrittweise die Wirkungsweise des LFO.

- SHAPE: Steuert die Form des LFO. Ganz gegen den Uhrzeigersinn gedreht, entspricht die Form einer Dreieckswelle, diese verändert sich, je weiter der Regler im Uhrzeigersinn gedreht wird, zu einem Sägezahn mit einer steilen Flanke.
- RES: Steuert die Resonanz des Filters. Hohe Resonanz-Werte lassen das Filter wahrnehmbarer erscheinen. Min: niedrige Resonanz Max: hohe Resonanz.
- RATE: Rate steuert die Modulationsfrequenz der Filterschwingung. Die 11 verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Drehreglers verteilt. – Max — Min : 16 Takte, 8 Takte, 4 Takte, 2 Takte, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16

> Der LFO-RST-Button im Master Panel setzt die untere Frequenz-Oszillationsphase auf Null (höchster Punkt).

- UP: Wenn dieser Button gedrückt, wird die Richtung der Oszillation umgekehrt, der Start erfolgt mit der niedrigsten Frequenz und anschließend folgen höhere Werte.
- FR.R: Im Freerun-Modus (FR.R) ist die Frequenz der Phaser-Oszillation nicht an das musikalische Tempo gebunden und variiert kontinuierlich zwischen 30 Sekunden (Min) und 1/30 Sekunden (Max).

14.4.16 Filter:92 Pulse

Bahnbrechende, automatische Filter, die den Filtern des Allen & Heath Xone:92 Mixers nachempfunden sind und durch die Pegelspitzensteuerung der Tracks interessante und peitschende Sounds generieren.

Der Effekt ist am stärksten zu hören, wenn Sie Musiksignale nutzen, die klangliche Lücken aufweisen, z.B. Drum Loops, da die Selbst-Oszillation am Besten in "leeren" Teilen der Musik zur Geltung kommt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- SOFTEN: Steuert die Glätte der Cutoff-Hüllkurve. Je weiter der Regler im Uhrzeigersinn gedreht wird, desto weicher werden die Filterauslenkungen.
- RES: Steuert die Resonanz des Filters. Hohe Resonanz-Werte lassen das Filter wahrnehmbarer erscheinen. Min: niedrige Resonanz Max: hohe Resonanz.
- AMT (Menge):

    - Steuert die Frequenz, bei der die Filterfunktion einsetzt. Die Filterfrequenz wird diesem Fall, im Vergleich zu einem gewöhnlichen Filter, von den Pegelspitzen der Tracks moduliert und führt zu einem dynamischen Pattern von Filterauslenkungen.
    - In der Mittelposition ist die Modulation neutral; im Uhrzeigersinn gedreht findet die Modulation aufwärts statt, gegen den Uhrzeigersinn gedreht, verläuft diese abwärts.
- P.SN (Peak Sensitivity): Dieses erhöht den Schwellenwert für die Hüllkurve, die durch die Pegelspitzen gesteuert wird von 50% auf 80%.
- P.MD (Peak Mode): Hier wird die Peak Sensitivity (siehe oben) aktiviert.

14.4.17 Filter:92

Dieser Filter wurde den Filtern des Allen & Heath Xone:92 Mixers nachempfunden.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- HP (Hoch Pass):
    - Steuert die tiefen Cutoff-Frequenzen.
    - Wenn der Drehregeler ganz nach links gedreht wurde, wird das komplette Signal unbearbeitet durchgelassen.
    - Wenn der Regler nach rechts gedreht wird, werden zunächst die tiefen und dann die höheren Frequenzen ausgelöscht.
- RES: Steuert die Resonanz des Filters. Hohe Resonanz-Werte lassen das Filter wahrnehmbarer erscheinen. Min: niedrige Resonanz, Max: hohe Resonanz
- LP (Tiefpass):
    - Steuert die hohen Cutoff-Frequenzen.
    - Wenn der Drehregeler ganz nach rechts gedreht wurde, wird das komplette Signal unbearbeitet durchgelassen.
    - Wenn der Regler nach links gedreht wird, werden zunächst die hohen und dann die tieferen Frequenzen ausgelöscht.
- BRJ (Band Reject): Schlatet das Filter in den Modus Bandsperre. In diesem Modus werden die Frequenzen zwischen den beiden Cutoff-Frequenzen eliminiert.

- DJM (DJ-Modus):
  - Aktiviert für das Panel eine Filtersteuerung mit nur einem Drehregler. Der LP-Drehregler wird zu einem bipolaren Drehregler, der die hohen und tiefen Cutoff-Frequenzen auslöscht.
  - In Mittelstellung werden alle Frequenzen durchgelassen.
  - Wenn der Regler von der Mittelstellung aus nach links gedreht wird, werden die hohen Frequenzen eliminiert und danach die tieferen.
  - Wenn der Regler von der Mittelstellung aus nach rechts gedreht wird, werden die tiefen Frequenzen eliminiert und danach die höheren.

> Im DJ-Modus (DJM) wird der LP-Regler mit LP/HP bezeichnet und hat eine kombinierte Funktion zur Steuerung eines Hoch- und Tiefpassfilters.

14.4.18 Phaser

Es handelt sich um einen klassischen Phaser mit tempobasierter und freier Modulationsfrequenz sowie Stereo-Phasing.

Die Bedienelemente des Phasers funktonieren wie die oben beschriebenen Bedienelemente des Flangers.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- SPRD (Stereo Spread): Spreizt das Stereo-Panorama, indem der Phasenversatz zwischen der Oszillationsphase des linken und rechten Stereokanals verändert wird. Min: kein Phasenversatz, Max: maximaler Phasenversatz (1/2 Intervall).
- FEEDB (Feedback): Steuert die Stärke des Phaser-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen. Min: kein Feedback, Max: maximales Feedback.
- RATE: Seuert die Modulationsfrequenz der Phaser-Schwingung. Die 11 verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Drehreglers verteilt. Max — Min: 16 Takte, 8 Takte, 4 Takte, 2 Takte, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- UP: Wenn dieser Button gedrückt, wird die Richtung der Oszillation umgekehrt, der Start erfolgt mit der niedrigsten Frequenz und anschließend folgen höhere Werte.

- FR.R: Schaltet die kontinuierliche Rate-Regelung an, die unabhängig vom musikalischen Tempo agiert und von 30 Sek (Min) bis zu 1/30 Sek (Max) reicht.
- LFO RST: Setzt die Oszillation zurück und startet diese je nach gewähltem Status (DN/UP) am höchsten oder niedrigsten Punkt neu.

> Der RST-Button im setzt die LFO-Phase auf Null (höchster Punkt).

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Dieser Drehregler steuert die Oszillationsrate des Flanger-Sounds. Dieser Drehregler verhält sich wie der RATE-Drehregler im Single-Modus mit aktiviertem Freerun.

14.4.19 Phaser Pulse

Bahnbrechender, automatischer Phaser-Effekt, der durch die Pegelspitzen der Tracks angesteuert wird und interessante, peitschende Sounds generiert.

Der Effekt ist am stärksten zu hören, wenn Sie Musiksignale nutzen, die klangliche Lücken aufweisen, z.B. Drum Loops, da die Selbst-Oszillation am Besten in "leeren" Teilen der Musik zur Geltung kommt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- SHAPE: Steuert die Form des Phaser Pluse. Der Regelbereich dieses Parameters erzeugt eine Vielzahl von Pattern und Veränderungen, die kontinuierlich neue Soundeffekte kreieren. Testen Sie den Regelbereich dieses Drehreglers in Kombination mit dem FEEDB- und dem AMNT-Drehregler und speichern Sie das Preset, wann immer Sie möchten.
- FEEDB (Feedback): Steuert die Stärke des Phaser-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen. Min: geringes Feedback; Max: starkes Feedback.
- AMNT (Amount): Der Regler hat zwei Arbeitsbereiche auf der linken und der rechten Seite der Mittelposition und steuert die Modulationsmenge der Phaser-Frequenz.
- 8PL (8 Pole): Schaltet zwischen einem 6- und 8-Pol-Filter um und intensiviert den Effekt.
- SPRD (Stereo Spread): Erzeugt einen Versatz zwischen dem rechten und linken Stereokanal und verleiht dem Effekt eine räumliche Tiefe.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler hat zwei Funktionsweisen auf der linken und der rechten Seite der Mittelposition. Der Regler verhält sich wie der AMNT-Drehregler im Single-Modus.

14.4.20 Phaser Flux

Manuell gesteuerter Phaser, der sich gut mit einem Jog-Wheel steuern lässt. Die Bedienelemente des Phaser Flux verhalten sich identisch zu denen des oben beschriebenen Flanger Flux, mit Ausnahme des 8-Pol-Schalters:

Single-Modus (Einzel-Modus)

- FEEDB (Feedback): Steuert die Stärke des Phaser-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen. Min: geringes Feedback; Max: starkes Feedback.
- PITCH: Steuert die Tonhöhe (Pitch) des Effekts. Die Mittelposition des Drehreglers ist die Neutralstellung - wenn Sie den Drehregler auf eine der beiden auf den Seiten bewegen, wird ein Phaser-Effekt erzeugt, der hohe bis tiefe Frequenzen durchläuft.
- 8PL (8 Pole): Schaltet zwischen einem 6- und 8-Pol-Filter um und intensiviert den Effekt.
- SPRD (Stereo Spread): Erzeugt einen Versatz zwischen dem rechten und linken Stereokanal und verleiht dem Effekt eine räumliche Tiefe.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Steuert die Tonhöhe (PITCH) des Effekts. Die Mittelposition des Reglers ist die Neutralstellung - auf den Seiten bewegt sich der Flanger-Effekt von den hohen zu den tiefen Frequenzen.

14.4.21 Reverse Grain

Puffer-basierter Effekt, der einen Loop aus dem aktuellen Audiomaterial extrahiert, diesen sukzessive rückwärts abspielt und darüber hinaus noch verschiedene Mashup-Optionen bietet.

Der Effekt muss im Off-Modus gestartet und dann eingeschaltet werden, um das aktuelle Signal zu samplen.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- ON: Nimmt Audiomaterial auf und spielt den Puffer rückwärts ab.

- PITCH:
    - Steuert die Tonhöhe des aufgenommenen Audiomaterials.
    - Normaler Pitch, wenn der Regler komplett im Uhrzeigersinn gedreht ist. Schrittweise Pitch-Erniedrigung, wenn der Regler gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird.
    - Der Wertebereich liegt zwischen 0 und 100.
- GRAIN: Steuert die Größe der Audio-Grains. Erzeugt interessante Effekte, wenn man ihn in Kombination mit dem SPEED-Regler benutzt.
- SPEED:
    - Steurt die Wiedergabegeschwindigkeit des aufgenommenen Audio-Grains.
    - Normale Geschwindigkeit, wenn der Regler komplett im Uhrzeigersinn gedreht ist.
    - Schrittweise Geschwindigkeits-Erniedrigung, wenn der Regler gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird.
- INV (Inverted): Spielt die Grains in umgekehrter Reihenfolge.
- FWD (Forward): Kehrt die Wiedergaberichtung von rückwärts nach vorwärts um.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler verhält sich wie der GRAIN-Drehregler im Single-Modus.

14.4.22 Turntable FX

Dieser Effekt erzeugt typische Vinyl-Sounds, wie sie durch das Zurückdrehen oder Verlangsamen einer Schallplatte entstehen.

Der Effekt muss im Off-Modus gestartet und dann eingeschaltet werden, um das aktuelle Signal zu samplen.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- BRK (Turntable Break):
    - Hier wird ein Effekt produziert, der wie das Abschalten des Motors des Plattenspielers klingt.
    - Die Geschwindigkeit der Abbremsung kann durch den B.SPD-Regler gesteuert werden.

  - Die Abbrems- und Beschleunigungszeit kann durch Bewegung des B.SPD-Drehreglers bei aktivem BRK unabhängig gesteuert werden.
- AMNT: Steuert die Stärke der Rollbewegungen, die mit dem RCK-Button aktiviert wird.
- R.SPD (Rocking Speed): Steuert die Geschwindigkeit der Rollbewegungen, die mit dem RCK-Button aktiviert wird.
- B.SPD (Braking Speed): Steuert die Geschwindigkeit der Bremsbewegung, die mit dem BRK-Button aktiviert wird.
- RCK (Rock): Aktiviert die Rollbewegungen des Plattenspielers.
- REW: Erzeugt einen Rückwärts-Effekt. Die Beschleunigung der Rückwärtsbewegung wird durch den B.SPD-Drehregler gesteuert.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der ON-Button hat die gleiche Funktion wie der BRK-Button und der Drehregler entspricht dem B.SPD-Drehregler im Single-Effektmodus.

14.4.23 Iceverb

Iceverb ist ein bahnbrechender Hall-Effekt mit selbst-oszillierenden Filtern zur Erzeugung interessanter und eindrucksvoller Effekte. Das Filter des Iceverb liegt außerhalb der Feedback-Schleife und erlaubt eine unabhängige Filtereinstellung.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- ICING: Steuert die Resonanz des Filters und die Intensität des Halls.
- COLOR: Steuert die Cutoff-Frequenz des Filters und somit die Klangfarbe des Halls.
- SIZE: Steuert die Größe des hinzugefügten Hallsignals und reicht von kleinen bis hin zu sehr großen Raumgrößen.
- FRZ (Freeze): Friert den Hall ein, indem der Eingang geschlossen und der Ausgang offen gelassen wird. Der SIZE-Regler bleibt im Freeze-Modus aktiv und generiert interessante Pitch-Effekte.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler verhält sich wie der SIZE-Drehregler im Single-Modus.

14.4.24 Reverb T3

Klassischer Hall-Effekt mit extremen Raumgrößen, individuellen Tief- und Hochpass-Filtern und einer Freeze-Funktion wie in TRAKTOR 3 und früheren TRAKTOR-SCRATCH-Versionen.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- LP: Tiefpassfilter in der Effektschleife - komplett geöffnet, wenn der Drehregler nach links gedreht wurde.
- HP: Hochpass-Filter in der Effekt-Schleife - komplett geöffnet, wenn der Drehregler nach rechts gedreht wurde.
- SIZE: Steuert die Größe des hinzugefügten Hallsignals und reicht von kleinen bis hin zu sehr großen Raumgrößen.
- FRZ (Freeze): Friert den Hall ein, indem der Eingang geschlossen und der Ausgang offen gelassen wird.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

► Der Regler verhält sich wie der SIZE-Drehregler im Single-Modus.

14.4.25 Ring Modulator

Der Ringmodulator ist ein Effekt, der die Tracks durch die Multiplikation mit einem hochfrequenten Signal moduliert.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- AM-RM: Verändert den Typ der Modulation von einer Amplitudenmodulation (Drehregler in linker Position) bis hin zur Ringmodulation (Drehregler in rechter Position). Die Amplitudenmodulation klingt im Verhältnis zur Ringmodulation weicher.

- RAW: Stellt die Form des Modulationsoszillators ein. Der Oszillator entspricht einer Sinuswelle und erzeugt weiche Sounds, wenn sich der Drehregler in der linken Position befindet und entspricht einer gefilterten Rechteckwelle für härtere Sounds, wenn der Drehregler ganz nach rechts gedreht wurde.
- PITCH: Steuert die Frequenz des modulierenden Oszillators von tief in der Position ganz links nach hoch in der Position ganz rechts (100 Hz - 8371 Hz).

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Dieser Drehregler verhält sich wie eine Kombination des RAW- und PITCH-Drehreglers im Single-Modus.

14.4.26 Digital LoFi

Digital LoFi zerlegt die Musik durch Reduktion der Bit-Tiefe und Sample-Rate.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- BIT (Bit Depth): Steuert die Bit-Tiefe und reicht von der vollen Bit-Tiefe, wenn der Drehregler nach links gedreht wurde und zu einem Wert mit knapp über einem Bit, wenn der Drehregler nach rechts gedreht wurde.
- SMTH (Sample Rate Smooth): Glättet den Effekt, indem eine Verzögerung in die Sample-Rate-Reduzierung einfügt wird.
- SRTE (Sample Rate): Steuert die Sample-Rate-Reduzierung und reicht von keiner Reduzierung, wenn der Drehregler komplett nach links gedreht wurde und einer 100 Hz Sample Rate, wenn der Drehregler komplett nach rechts gedreht wurde.

Dieser Drehregler funktioniert nur in Kombination mit der Sample-Rate-Verzögerung.

- SPREAD: Erzeugt einen Versatz zwischen den Samples im rechten und linken Stereokanal und verleiht dem Effekt eine räumliche Tiefe.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Funktioniert wie eine Kombination aus dem SRTE- und dem BIT-Drehregler im Single-Modus.

14.4.27 Mulholland Drive

Der Mulholland Drive ist ein hochempfindlicher Verzerrer-Effekt mit zwei unabhängigen Übersteuerungseinheiten und unvorhersehbarem, selbst-oszillierenden Verhalten. Wenn das Feedback aktiviert ist, ist der Effekt am stärksten zu hören, wenn Sie Musiksignale nutzen, die klangliche Lücken aufweisen, z.B. Drum Loops, da die Selbst-Oszillation am Besten in "leeren" Teilen der Musik zur Geltung kommt.

Ohne aktiviertes Feedback verhält er sich wie ein normaler Overdrive-Effekt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- TONE:
  - Steuert die Frequenz der Feedback-Klangfarbe.
  - Dies benötigt jedoch eine gewisse Menge an Feedback, damit der Effekt hörbar wird.
  - Er erzeugt eine große Anzahl unterschiedlicher Klangfarben, wenn er in Kombination mit dem FEEDB-Drehregler benutzt wird.
- FEEDB (Feedback): Steuert die Intensität des Feedbacks im Effekt von 0 - 100%. Ohne Feedback (wenn der Drehregler ganz nach links gedreht wurde), verhält sich der Effekt wie eine normale Röhren-Übersteuerung.
- DRIVE (Overdrive): Bestimmt, welche der beiden Verzerrer-Einheiten gespeist wird und mit welchem Pegel dies geschieht. Wenn sich der Drehregler in der ganz linken oder ganz rechten Position befindet, wird jeweils nur eine Einheit angesteuert, befindet er sich dazwischen, werden beide gespeist.
- FB- (Inverted Feedback): Lässt nur ungleiche Harmonien durch und verleiht dem Flanger-Effekt eine Tiefenwirkung.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler verhält sich wie der DRIVE-Drehregler im Single-Modus.

Bei hohen DRIVE- und FEEDB- Werten kann der Effekt sogar Klänge produzieren, ohne dass er ein Eingangssignal bekommt.

14.4.28 Transpose Stretch

Der Transpose Stretch ist ein klassischer Pitch-Shifter mit zusätzlicher Grain-Regelung und einer Time-Stretch-Steuerung.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- STRCH (Time Stretch): Sobald der Regler gegen den Uhrzeigersinn von der Mittelstellung aus bewegt wird, wird das Eingangssignal einen Takt lang aufgenommen (zwei Takte, wenn der Button "Tx2" aktiviert ist) und dann endlos in einer Schleife wiedergegeben. Je weiter der Regler nach rechts bewegt wird, desto stärker wird das Signal gedehnt, bis die Musik schließlich auf einem einzelnen "Grain" zum Stillstand kommt.

Der STRCH-Drehregler muss komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht sein, um den Effekteingang zu öffnen. Der Effekt muss bei komplett gegen den Uhrzeigersinn gedrehten STRCH-Drehregler geladen werden!

- GRNSZ (Grain-Größe):
  - Dieser Regler funktioniert nur, wenn der darunter befindliche GRN-Button aktiviert wurde und steuert die Größe der Grains. Sollte dieser nicht gedrückt sein, wird die Grain-Größe automatisch intern generiert, um ein sinnvolles Gesamt-Pitching zu erzeugen.
  - Sie reicht von großen Grains (333 ms) bei komplett gegen den Uhrzeigersinn gedrehtem Regler bis hin zu kurzen Grains (5 ms), wenn der Regler komplett im Uhrzeigersinn gedreht ist.
  - Besonders die kleinen Größen können zu schönen FM/Ringmodulationsartigen, metallischen Sounds führen. Versuchen Sie auch mal einen kompletten Halt und maximale Transponierung für metallische, "jammernde" Sounds.
- KEY:
  - Steuert die Tonhöhe der Grains.
  - In der Mittelposition werden die Grains in der ursprünglichen Tonhöhe wiedergegeben.
  - Wenn der Drehregler komplett nach rechts gedreht wurde, werden die Grains eine Oktave höher wiedergegeben.

- ◦ Wenn der Drehregler nach links gedreht wurde, werden die Grains um fünf Oktaven nach unten transponiert.

- GRN: Aktiviert die Steuerung der Grain-Größe.
- ST.2: Spielt 2 Takte statt 1 Takt, wenn der STRCH-Modus aktiv ist.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Regler verhält sich wie der KEY-Drehregler im Single-Modus.

14.4.29 BeatSlicer Buffer

Der BeatSlicer Buffer nimmt zwei Takte Audio auf, teilt diese in kleine Teile und gibt sie in einer anderen Abfolge wieder, sodass eine rhythmisch durchmischte Version des Ausgangstracks entsteht. Der Effekt bietet 20 verschiedene Rhythmus-Muster, die in fünf Stilen gruppiert sind. Der Effekt startet das Sampling, wenn ON eingeschaltet wird und bleibt bei Tempo-Änderungen synchron zur Master Clock.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- BUZZ: Erzeugt einen Beat-Roll-Effekt, indem die Wiederholungs-Rate innerhalb eines Taktes des aktuellen Patterns erhöht wird.
- STYLE: Wählt eine von fünf Pattern-Gruppen.
- PAT (Pattern): Wechselt zwischen den verschiedenen Pattern innerhalb einer Gruppe. Das erste Pattern einer Gruppe ist immer neutral, d.h. das Signal wird in der originalen Reihenfolge wiedergegeben.
- GO: Wenn Sie auf GO drücken, wird das Audio-Material gepuffert und zur selben Zeit manipuliert. Die Größe des gepufferten Loops beträgt eine Taktlänge.
- 2 BAR (2 Takte): Wenn Sie den 2-BAR-Button aktivieren, wird der gesamte Puffer von zwei Takten zum Slicing benutzt. Ansonsten wird nur der erste Takt des Audio-Puffers genutzt.

Group-Modus (Gruppen-Modus)

Dieser Drehregler entspricht dem PAT- (Pattern) Drehregler im Single-Effekt-Modus.

14.4.30 Formant Filter

Das Formant-Filter ist ein Filter, das den Klang menschlicher Vokale imitiert, indem drei Band-pass-Filter miteinander verwoben werden.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- SHARP: Verstärkt den Vokalklang.
- TALK: Morpht zwischen den Formanten, die vom "Mund" produziert werden (a, e, i, o, u). Wenn sich der Drehregler auf der linken Seite befindet, klingt das Ergebnis dunkler und wird durch Rechstdrehung heller.
- TYP: Wenn der Type-Button deaktiviert ist, klingen die Vokale "deutsch". Wenn der Button gedrückt wurde, klingen die Vokale "englisch".

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Entspricht dem TALK-Drehregler im Single-Modus.

14.4.31 Peak Filter

Das Peak Filter fügt dem originalen Signal in einem bestimmten Frequenz-Spektrum eine Spitze (Peak) hinzu. Der Peak kann bis zu 4x lauter sein als das originale Signal. Ein zusätzlicher Brickwall-Limiter sorgt dafür, dass der verstärkte Dezibelwert auf maximal 0 dB begrenzt wird.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- D/W: Der Dry/Wet-Regler mischt nicht nur das modulierte Signal mit dem originalen Signal, sondern erhöht dabei zusätzlich die Filter-Frequenz des Peaks.
- PUMP: Fügt dem Effekt-Signal eine Brickwall-Begrenzung hinzu.
- EDGE: Moduliert die Weite des Peaks durch das Erhöhen der Resonanz. Wenn er im Uhrzeigersinn gedreht wird, tritt die betonte Frequenz immer deutlicher hervor.
- FREQ: Steuert die hervorgehobene Frequenz.
- KILL: Kehrt den Peak um und erzeugt einen Notch-Filter-ähnlichen Effekt.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Entspricht dem FREQ-Drehregler im Single-Modus.

14.4.32 Tape Delay

Emulation eines tempo-synchronen Bandecho-Effekts inklusive einer Bandsättigung. Dieser Effekt ist zusätzlich mit einem Filter ausgestattet, der das mit Delay-versehen Signal bearbeitet und mit einer Freeze-Funktion, zur Konservierung des erzeugten Effekts.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- FILT (Filter): Internes Hochpass-Filter. Das Filter ist offen, wenn der Regler komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht wurde und eliminiert stufenweise die tiefen Frequenzen, wenn er im Uhrzeigersinn gedreht wird.
- FBK (Feedback): Steuert die Stärke des Delay-Feedbacks und lässt den Effekt intensiver klingen.
- SPEED: Steuert die Geschwindigkeit des Tape Delays.

Die Effektrate kann bei laufendem Effekt ohne Störungen der Audiowiedergabe geändert werden!

- FRZ (Freeze): Friert das Delay ein, indem der Eingang geschlossen und das Feedback auf den maximalen Wert aufgedreht wird. Das Filter bleibt in der Feedback-Schleife aktiv. Für einen endlosen Freeze muss daher der FILTER-Drehregler komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden.

> Auch im Freeze-Modus folgt das Delay der Master Clock und fügt sich beim Loslassen nahtlos in den Mix.

- ACCL: Aktiviert eine größere Beschleunigung der virtuellen Bandgeschwindigkeit.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Entspricht dem ACCL-Drehregler im Single-Modus.

14.4.33 Ramp Delay

Kreativ einsetzbarer Delay-Effekt mit anpassbaren Übergangszeiten zwischen verschiedenen Delay-Wiederholungsraten.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- FILTER: Bipolarer Drehregler, der die hohen und tiefen Cutoff-Frequenzen steuert. In Mittelstellung werden alle Frequenzen durchgelassen. Wenn der Regler von der Mitte aus gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird, werden fortschreitend die hohen Frequenzen ausgelöscht. Wenn der Regler von der Mitte aus im Uhrzeigersinn gedreht wird, werden fortschreitend die tiefen Frequenzen ausgelöscht.
- DURATION:
  - Steuert die Länge der Delay-Rampe. Die Rampe bestimmt, die Übergangszeit zwischen verschiedenen Delay-Wiederholungsraten.
  - Die sieben verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Drehreglers verteilt. Die Position des Drehregler wird durch fett markierte Buchstaben angezeigt: Min ⇨ Max: 1/4, 2/4, 4/4, 2 TAKTE, 4 TAKTE, 8 TAKTE, 16 TAKTE.
- RATE:
  - Steuert die Geschwindigkeit des Ramp Delays
  - Die sieben verfügbaren Werte werden in Bruchteilen von Takten angegeben und sind gleichmäßig über den Bereich des Drehreglers verteilt. Die Position des Reglers wird durch fett markierte Buchstaben angezeigt: Min ⇨ Max: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.

Die Effektrate kann bei laufendem Effekt ohne Störungen der Audiowiedergabe geändert werden!

- FRZ (Freeze): Friert das Delay ein, indem der Eingang geschlossen und das Feedback auf den maximalen Wert aufgedreht wird. Das Filter bleibt in der Feedback-Schleife aktiv. Für einen endlosen Freeze muss daher der FILTER-Drehregler komplett gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden.

Auch im Freeze-Modus folgt das Delay der Master Clock und fügt sich beim Loslassen nahtlos in den Mix.

- FB+ (Feedback): Erhöht das Feedback auf 90%.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Der Drehregler funktioniert wie der RATE-Drehregler im Single-Modus bei einer vordefinierten Dauer von 2 Takten.

14.4.34 Auto Bouncer

Der Audio Bouncer ist ein pufferbasierter Effekt, der 1-taktige Schnippsel aus dem eingehenden Audiomaterial extrahiert und diese wiederholt, in fünf unterschiedlichen Patterns wiedergibt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- TRANS (Transpose): Dient zur Einstellung der Transponierungen der Wiederholungen. Wenn dieser Drehregler von der Mittelposition nach rechts gedreht wird, wird der Transpose-Wert erhöht. Wenn dieser Drehregler von der Mittelposition nach links gedreht wird, wird der Transpose-Wert erniedrigt.
- BEND: Erhöht und verringert die Wiederholungen. Wenn dieser Drehregler von der Mittelposition nach rechts gedreht wird, wird die Geschwindigkeit erniedrigt und das Pattern weiter auseinandergezogen. Wenn dieser Drehregler von der Mittelposition nach links gedreht wird, wird die Geschwindigkeit erhöht und das Pattern zusammengeschoben.
- PATTERN: Die 5 verfügbaren Pattern sind von 0-4 nummeriert.
- X2: Verdoppelt die Dichte der Wiederholungen.
- ALT: Akvitviert alternative Pattern 0-4.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Entspricht dem BEND-Drehregler im Single-Modus.

14.4.35 Bouncer

Der Bouncer ist ein pufferbasierter Effekt, der 1-taktige Schnippsel aus dem eingehenden Audiomaterial extrahiert und diese wiederholt in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und Tonhöhen wiedergibt.

Single-Modus (Einzel-Modus)

- TRANS (Transpose): Dient zur Einstellung der Transponierungen der Wiederholungen. Wenn dieser Drehregler von der Mittelposition nach rechts gedreht wird, wird die Tonhöhe erhöht. Wenn dieser Drehregler von der Mittelposition nach links gedreht wird, wird die Tonhöhe erniedrigt.
- FILTER: Tiefpass-Filter, das geöffnet ist, wenn der Regler ganz nach rechts gedreht wurde. Wenn der Drehregler nach links gedreht wird, werden die hohen Frequenzen ausgelöscht.
- SPEED: Steuert die Geschwindigkeit der Sample-Wiederholungen.
- AUT: Re-sampelt bei Aktivierung das Eingangssignal alle 2 (2/4) Takte.
- X2: Verdoppelt den aktuellen Geschwindigkeitswert.

Group-Modus (1-Drehregler-Steuerung)

Entspricht dem SPEED-Drehregler im Single-Modus.

15 Tutorials

In diesem Kapitel werden Sie mit den Abläufen vertraut gemacht, die Ihnen bei der Arbeit mit TRAKTOR am häufigsten begegnen.

Die Tutorials sind an Arbeitsabläufe angelehnt. Sie beginnen mit einfachen Vorgängen und steigern sich zu immer komplexeren Abläufen, um Ihnen dabei zu helfen, sich nach und nach mit der Arbeitsweise von TRAKTOR vertraut zu machen. Nach der Lektüre werden Sie die Grundlagen des TRAKTOR-Mixings beherrschen.

Wenn Sie TRAKTOR LE 2 oder TRAKTOR ME 2 verwenden, werden aufgrund des reduzierten Funktionsumfangs Ihrer Software nicht alle genannten Schritte zur Anwendung kommen.

15.1 Voraussetzungen

Sie können diese Tutorials nacheinander vom ersten bis zum letzten durcharbeiten. Wenn Sie als erfahrener TRAKTOR-Anwender mit dem Einsatz des Programms bereits vertraut sind, können Sie die ersten Tutorials überspringen und mit den später folgenden beginnen. Sollten Sie zuerst eigene Erfahrungen sammeln wollen, können Sie zu einem späteren Zeitpunkt zu den Tutorials zurückkehren und sich an dieser Stelle über die Voraussetzungen zur Ausführung der Tutorials informieren.

> Selbst wenn Sie mit der Arbeitsweise von TRAKTOR bereits vertraut sind, lohnt es sich einen Blick auf die Tutorials zu werfen, da jedes Kapitel nützliche Informationen bezüglich der Verwendung des Programms enthalten könnte, die Sie noch nicht kennen.

Die Tutorials in diesem Abschnitt und in den folgenden Kapiteln basieren auf der Verwendung der Demo-Tracks, die während der Installation auf Ihre Festplatte kopiert wurden. Sie haben daher die Möglichkeit, diese Tutorials nachzuvollziehen, ohne Ihre eigenen Tracks zuvor in die Track Collection importieren zu müssen. Weitere Informationen, wie Sie Ihre Musik in die Track Collection importieren können, erhalten Sie im oben stehenden Kapitel ↑5.2, Importieren von Musikordnern.

Wir gehen davon aus, dass TRAKTOR einsatzbereit ist. Sollte das nicht der Fall sein, folgen Sie bitte den Anweisungen im Installationshandbuch und kehren Sie an diese Stelle des Handbuchs zurück wenn Sie fertig sind!

Sollten Sie im Vorfeld Änderungen im TRAKTOR-Setup vorgenommen haben, raten wir Ihnen dringend, dass Sie TRAKTOR auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:

1. Klicken Sie in der Menüleiste, die sich im oberen Bereich des Bildschirms (unter Mac OS X) oder im oberen Bereich des Fensters (unter Windows) befindet, auf den Menüpunkt Help und wählen Sie *Help > Start Setup Wizard*.
2. Folgen Sie den Anweisungen des Setup Wizards, um Ihr Equipment einzubinden (weitere Informationen bezüglich des Setup Wizards erhalten Sie in Kapitel ↑3, TRAKTORs Setup Wizard). TRAKTOR wurde jetzt auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.
3. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen das Layout *Mixer* im Layout-Auswahlmenü.



15.2 Ziele der folgenden Kapitel

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Ziele und Voraussetzungen für jedes Kapitel. Dieses bietet Ihnen jederzeit die Möglichkeit direkt zu den für Sie interessanten Tutorials zu gelangen!

Kapitel ↑15.3, Wiedergabe des ersten Tracks bis ↑15.7, Effekte hinzufügen

Lesen Sie die unten stehenden Anweisungen. Wenn Sie unsicher bezüglich der Ausführung eines Schritts sind, lesen Sie das entsprechende Kapitel. Wenn Sie eine bestimmte Aufgabenstellung ohne Hilfe bewerkstelligen können, überspringen Sie das entsprechende Kapitel und fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort.

1. Laden Sie den in der Playlist *Demo Tracks* befindlichen Track *Techno 1* in das Deck A und starten Sie dessen Wiedergabe (Kapitel ↑15.3, Wiedergabe des ersten Tracks).
2. Laden Sie den in der Playlist *Demo Tracks* befindlichen Track *Techno 2* in das Deck B und starten Sie dessen Wiedergabe. Das Deck A sollte als Tempo-Master agieren (Kapitel ↑15.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks).

3. Synchronisieren Sie das Tempo des Tracks in Deck B zu dem Tempo des Tracks in Deck A (Kapitel ↑15.5, Pegel anpassen).
4. Ab dem Kapitel ↑15.6, Loops und Cue-Punkte setzen wird der neue Track *House 1* in Deck A geladen und wiedergegeben. Das Deck B sollte ab dann als Tempo-Master agieren.
5. Wenn Sie wissen, wie Loops und Cue-Punkte gespeichert werden, führen Sie dieses für beide Tracks aus und überspringen Sie das Kapitel ↑15.6, Loops und Cue-Punkte setzen.
6. Wenn Sie bereits wissen, wie FX-Einheiten zu Decks zugewiesen und wie FX ausgetauscht werden und wenn Sie den Unterschied zwischen dem Single-FX- und Group-FX-Modus kennen, können Sie das Kapitel ↑15.7, Effekte hinzufügen ebenfalls überspringen.

Kapitel ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix bis ↑15.10, Synchronisation

Die Kapitel ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix und ↑15.9, Verwendung des Loop Recoders informieren Sie über die **Remix Decks** und den **Loop Recorder**. Lesen Sie diese Tutorials für eine umfangreiche Einweisung in die vielseitig nutzbaren Remix-Deck- und Loop-Recorder-Funktionen!

Im Kapitel ↑15.10, Synchronisation erfahren Sie näheres über die **Master Clock** und die **Synchronisation von Tracks**. Da das Master-Clock-/Synchronisations-Konzept überarbeitet und verbessert wurde, sollten Sie dieses Kapitel auch dann unbedingt sorgfältig lesen, wenn Sie mit dem älteren Synchronisations-Konzept von TRAKTOR bereits vertraut sind!

15.3 Wiedergabe des ersten Tracks

In dem ersten Tutorial zeigen wir Ihnen, wie Sie einen Track laden und wiedergeben, wie Sie die entsprechenden Audioausgänge prüfen und was Sie machen müssen, wenn keine Musik zu hören ist.

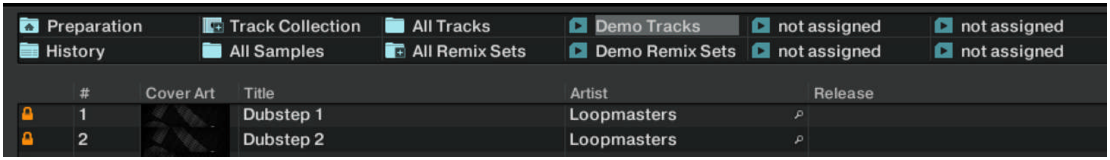
Voraussetzungen

Sollten Sie bereits im Vorfeld Änderungen im TRAKTOR-Setup vorgenommen haben, raten wir Ihnen dringend, dass Sie TRAKTOR auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, wie in Kapitel ↑15.1, Voraussetzungen beschrieben.

15.3.1 Schnelles Laden eines Tracks

Lassen Sie uns den zum Lieferumfang gehörenden Demo-Track *Techno 1* in das Deck A laden:

1. Klicken Sie auf den Favoriten-Speicherplatz Demo Tracks. Die Tracks der Playlist Demo Tracks erscheinen unterhalb:



2. Klicken Sie auf den Track *Techno 1* in der Playlist. Der Track wird hervorgehoben.
3. Ziehen Sie den Track mit der Maus in das Deck A. . Der Track wird geladen. Seine Wellenform und die Songinformation erscheinen in Deck A:



Die Favoriten sind anpassbare Shortcuts, die sich oben im TRAKTOR-Fenster befinden. Wenn Sie die Favoriten nicht sehen, aktivieren Sie diese unter *Preferences > Browser Details > Show Playlist Favorites*. Beachten Sie: In TRAKTOR LE 2 ist diese Option nicht verfügbar.

Alternative Lade-Möglichkeiten

► Führen Sie einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]-Klick (Mac OS X) auf einem Track aus und wählen Sie *Load Track in Deck A* (Track in Deck A laden).

► Verwenden Sie das Tastaturkürzel [Ctrl]+[Left].

15.3.2 Wiedergabe des Tracks

► Nachdem der Track geladen wurde, drücken Sie den Play-Button im unteren Teil des linken Decks:



→ Die Wiedergabe des Tracks startet. Der Play-Button leuchtet und die Wellenform in TRAKTOR setzt sich in Bewegung.

Bewegen Sie Ihre Computermaus auf das rechte Ende der Wellenform – es erscheinen die Buttons Plus, Minus und Gleich. Mit diesen können Sie die Wellenformdarstellung vergrößern und verkleinern, um mehr oder weniger Details einzublenden.

Jedem Deck seinen eigenen Kanal

In diesem Kapitel erklären wir Ihnen den internen Mixer in TRAKTOR. Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden, werden Sie wahrscheinlich einen externen analogen Mixer einsetzen. Sie können dieses Tutorial aber trotzdem lesen und die Equalizer, Kanalfader und den Crossfader von TRAKTOR durch die entsprechenden Bauteile Ihres Mixers ersetzen.

Das Audiosignal eines jeden Decks kann mit den Bedienelementen des entsprechenden Mixerkanals geformt werden. Da der Track in das Deck A geladen wurde, können Sie dessen Klang mit dem Kanal A steuern:



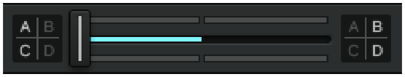
Der Kanal A auf dem Mixer.

An dieser Stelle hören Sie vielleicht schon die ersten Audiosignale aus Ihren Boxen oder der Musikanlage. Sollte das nicht der Fall sein, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

15.3.3 Wenn Sie den Track nicht hören

Wenn der Track in dem Deck wiedergegeben wird, aber das Audiosignal, das aus Ihrem Verstärkersystem kommt, zu leise ist oder wenn Sie gar nichts hören, überprüfen Sie bitte Folgendes:

- Stellen Sie sicher, dass der Crossfader, der sich im unteren Teil des Mixers befindet, ganz nach links geschoben wurde:



- Der darüber befindliche Kanal-Fader des Kanals A sollte nach oben geschoben sein:



- Die Kanalanzeigen (vertikale LED-Ketten, die entlang des Kanal-Faders verlaufen, siehe Abbildung oben) sollten einen Pegelausschlag anzeigen. Wenn dies nicht der Fall ist, überprüfen Sie, ob sich die HI-, MID-, LOW- und FILTER-Drehregler im oberen Teil des Kanals in der Mittelstellung befinden; doppelklicken Sie den GAIN-Drehregler ganz oben im Kanalzug, um den Pegelhub des Kanals auf 0 dB zu stellen.

- Die oben in der Mitte der TRAKTOR-Software untergebrachten MAIN-Pegelanzeigen sollten einen Ausschlag anzeigen. Sollte das nicht der Fall sein, überprüfen Sie, ob der MAIN-Drehregler aufgedreht wurde.



Wenn die MAIN-Pegelanzeigen einen Pegelausschlag aufweisen, Sie aber trotzdem nichts hören sollten, überprüfen Sie das Audio-Setup und die Audio-Verschaltung in den Preferences, indem Sie das Installationshandbuch zu rate ziehen.

Beachten Sie bitte, dass der Hauptausgangsregler/-fader Ihres analogen Mixers bei der Verwendung von TRAKTOR SCRATCH PRO 2 nicht mit dem MAIN-Drehregler von TRAKTOR in Verbindung steht. Verwenden Sie beide so, dass Sie ein sauberes, lautes Signal erhalten, das nicht verzerrt ist.

15.4 Hinzumixen eines zweiten Tracks

Da Sie nun wissen, wie Sie mit TRAKTOR einen Track schnell laden und wiedergeben können, schauen wir uns jetzt an, wie ein zweiter Track hinzugemixt werden kann. Auf diesem Weg erfahren Sie Grundlagen über das Mixen von Tracks, die für einen digital DJ wichtig sind: wie Songs vorgehört werden, wie Tracks synchronisiert werden, an welcher Stelle das Einstarten ausgelöst wird und wie Tracks mit dem Crossfader gemixt werden.

Voraussetzungen

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass Sie den Anweisungen des vorausgegangenen Tutorials Folge geleistet haben (siehe ↑15.3, Wiedergabe des ersten Tracks). TRAKTOR befindet sich in folgendem Zustand:

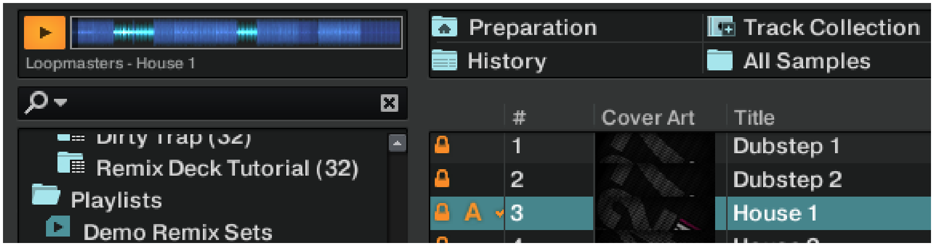
- Der Track *Techno 1* wurde in das Deck A geladen. Der Track ist zu hören. Der MASTER-Button in Deck A sollte leuchten.
- Der Crossfader befindet sich in ganz linker Position.

15.4.1 Den zweiten Track im Preview Player (Vorhördeck) vorhören

Wenn Sie einen analogen Mixer (zum Beispiel in Verbindung mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2) einsetzen und daher den External-Mixing-Modus verwenden, werden Sie den Preview Player wahrscheinlich nicht verwenden, da Sie Ihre Tracks im gegenüberliegenden Deck vorhören und von der Cue-Funktion Ihres Hardware-Mixers Gebrauch machen. Trotzdem können Sie unter *Preferences > Output Routing > Output Preview* ein Ausgangspaar Ihres Audio-Interfaces dem Preview Player zuweisen, entweder, indem Sie ein Deck opfern (wenn Sie ein AUDIO 4/8 DJ verwenden) oder die Send Outputs nutzen (beim TRAKTOR AUDIO 6/10).

Bevor wir einen weiteren Track laden, möchten wir den Preview Player (Vorhördeck) von TRAKTOR nutzen, um den Track mit dem Kopfhörer direkt aus dem Browser heraus vorzuhören.

Wenn Sie den Preview Player nicht sehen, aktivieren Sie diesen unter *Preferences* > *Browser Details* > *Show Preview Player*. In TRAKTOR LE 2 ist diese Option nicht verfügbar.



TRAKTORs Preview Player oben links im Browser.



Cue-Mix und Cue-Vol-Drehregler über dem Browser.

► Schließen Sie Ihren Kopfhörer an die Kopfhörerbuchse Ihrer Soundkarte, Ihres Controllers oder Mixers an, wenn Sie dieses noch nicht getan haben.

1. Klicken Sie auf den Track *Techno 2* in der Demo Playlist und ziehen Sie ihn mit der Computermaus in den Preview Player. Die Wiedergabe des Tracks startet unverzüglich.
2. Drehen Sie den Cue-Mix-Drehrehler (MIX) komplett gegen den Uhrzeigersinn, um ausschließlich das Vorhörsignal zu hören.
3. Drehen Sie den Cue-Vol-Drehregler (VOL), um den Kopfhörerpegel anzuheben oder abzusenken.
4. Klicken Sie auf einen beliebigen Teil der Wellenformdarstellung, um einen anderen Teil des Tracks vorzuhören.

5. Klicken und ziehen Sie vertikale Linie, die die aktuelle Wiedergabeposition veranschaulicht, um sich durch den Track zu bewegen.
6. Klicken Sie auf den Play-Button des Preview Players, um die Wiedergabe im Preview Player zu stoppen.
7. Ziehen Sie den Track aus dem Preview Player in ein Deck, um ihn in dieses zu laden oder wählen Sie einen anderen Track zum Vorhören aus.

> Obwohl es sich bei einem MIDI-Controller um ein externes Gerät handelt, denken Sie bitte daran, dass Sie den Internal-Mixing-Modus in TRAKTOR auswählen müssen, da der interne Mixer in TRAKTOR gesteuert werden soll!

15.4.2 Laden und Wiedergeben des zweiten Tracks

Wir möchten den Track *Techno 2* in das Deck B laden und wiedergeben:

1. Ziehen Sie einen Track aus dem Preview-Player in das Deck B. Sie können auch von einer alternativen Lade-Möglichkeit Gebrauch machen, wie in Kapitel ↑15.3.1, Schnelles Laden eines Tracks beschrieben. Die Wellenform und die Songinformationen erscheinen in Deck B.
2. Drücken Sie den Play-Button im rechten Deck, um die Wiedergabe zu starten. Die Wiedergabe des Tracks startet. Der Play-Button leuchtet und die Wellenform in Deck B setzt sich in Bewegung.

Da der Crossfader ganz nach links geschoben wurde, erfolgt momentan keine Wiedergabe über die Lautsprecher; unser Plan ist es, den Track in Deck B jetzt langsam hinzuzumixen.

Sie können jetzt schon einmal Folgendes ausprobieren: Wenn Sie den Crossfader langsam nach rechts bewegen, sollten Sie hören, wie der Track in Deck B eingeblendet und der Song in Deck A ausgeblendet wird, je weiter Sie den Crossfader nach rechts bewegen. Offensichtlich ist unser Mix-Ergebnis momentan noch nicht ganz zufriedenstellend: Bevor wir den zweiten Track mixen, müssen wir ihn an den Track in Deck A angleichen (beat matching). Schieben Sie den Crossfader jetzt wieder zurück auf die linke Seite.

15.4.3 Einsatz des Kopfhörers zum Vorbereiten eines Mixes

Ab jetzt möchten wir uns daran gewöhnen, einen Mix mit dem Kopfhörer vorzubereiten, bis der nächste Track (hier in Deck B) bereit ist, gemixt zu werden.



Der Kopfhörer-Cue-Button in Kanal B (leuchtet blau).

► Klicken Sie auf die Kopfhörer-Cue-Taste in Kanal B.
Die Taste leuchtet und signalisiert damit, dass das Signal aus Deck B in den Cue-Kanal gesendet wird und im Kopfhörer vorgehört werden kann.

Sie können den Cue-Mix- (MIX) Drehregler jerderzeit dazu verwenden, um das Verhältnis zwischen dem vorzuhörenden Track (Deck B) und dem Track im Hauptmix (im dem Deck A wiedergegeben wird) im Kopfhörer anzupassen. Drehen Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn, wenn Sie sich auf den vorzuhörenden Song konzentrieren möchten. Drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn, wenn Sie mehr von dem Hauptmix hören möchten.

Sie können jetzt den Track bearbeiten, der in Deck B wiedergegeben wird, ohne den Hauptmix zu unterbrechen. Der Hauptmix wird nach wie vor mit den Kanal- und Crossfadern gesteuert und ist unabhängig von dem Mix, den Sie in Ihrem Kopfhörer hören.

Wenn Sie einen analogen Hardware-Mixer verwenden, bietet Ihnen dieser eigene Kopfhörer-Cue-Buttons (die manchmal als Fader ausgeführt sind).

15.4.4 Synchronisierung des zweiten Tracks

Bevor wir den Track mixen, der in Deck B wiedergegeben wird, möchten wir die automatische Sync-Funktion von TRAKTOR nutzen, um eine Tempoangleichung an den Track in Deck A vorzunehmen. Dies geschieht in nur einem Vorgang durch Drücken des SYNC-Buttons.



Der SYNC-Button oben links im Deck.

- ► Drücken Sie den SYNC-Button im rechten Deck, um das Tempo und die Phasenschwingung des Tracks in Deck B an den Track in Deck A anzugleichen.
- ► Der SYNC-Button leuchtet. Jetzt sind beide Tracks perfekt zueinander synchronisiert.

Die Synchronisationsfunktion funktioniert nur bei einem sauberen Beatgrid einwandfrei! Für die Tracks in der Demo Playlist wurde bereits ein Beatgrid erzeugt.

Wenn Sie jetzt den CUE-MIX-Drehregler (MIX) langsam drehen, hören Sie, wie der zweite Track im Mix eingeblendet wird und dabei synchron zum Track in Deck A wiedergegeben wird.

Bitte beachten Sie, dass Sie immer das Tempo des Tracks anpassen, der *nicht* für das Publikum hörbar ist!

15.4.5 Einen Cue-Punkt als Startpunkt verwenden

Sie möchten möglicherweise genauer bestimmen, an welcher Stelle des Tracks der Mix starten soll. So möchten Sie beispielsweise nicht nur die Tempi zweier Tracks beatmatchen, sondern auch deren Taktstartschläge (Downbeats) übereinanderlegen. Die Verwendung eines bestimmen Einstartpunkts (zum Starten eines Mixes, zum Triggern etc.) nennt man "Cueing".

Mit TRAKTOR können Sie bestimmte Punkte zum Einstarten oder Vorhören markieren – wir nennen diese Cue-Punkte. Cue-Punkte werden mit den Tracks gespeichert. Sie haben dadurch die Möglichkeit, diese Punkte zu einem späteren Zeitpunkt oder in einem anderen Mix wiederzuverwenden.

> ⚠ Cue-Punkte sind in LE 2 nicht verfügbar.

Um Cue-Punkte verwenden zu können, müssen Sie zuerst den CUE-Tab des Advanced-Panels öffnen:

► Klicken Sie auf die kleine Pfeiltaste unter dem Button ACTIVATE, um die Advanced-Panels der Decks A und B einzublenden. Klicken Sie anschließend auf den CUE-Button, um den CUE-Tab auszuwählen.



▶ Drücken Sie eine der nicht leuchtenden Hotcue-Buttons in Deck B auf einem Taktstartschlag, egal ob der Track wiedergegeben wird oder nicht – wählen Sie beispielsweise den Button Hotcue 2. Der Hotcue-Button leuchtet daraufhin blau: Sie haben jetzt einen Cue-Punkt gespeichert, an dessen Stelle Sie einfach zurückkehren können, indem Sie den Button erneut drücken. Probieren Sie das mal aus!



Tracks angleichen

Das Angleichen der beiden Tracks ist jetzt ganz einfach:

1. Drücken Sie die Play-Buttons in Deck A und Deck B (beide Play-Buttons müssen leuchten).
2. Überprüfen Sie, dass das Deck A der Tempo-Master ist. Sollte das nicht der Fall sein, klicken Sie auf den MASTER-Button.
3. Überprüfen Sie, ob der SYNC-Button in Deck B gedrückt wurde, beziehungsweise leuchtet. Sollte das nicht der Fall sein, klicken Sie auf diesen, um das Tempo der Geschwindigkeit in Deck A anzugleichen.

4. Wenn Sie den Taktstartpunkt des Tracks in Deck A hören, drücken Sie den Hotcue-Button in Deck B, die Sie gerade verwendet haben, um die Taktstartposition zu speichern. Die Wiedergabeposition in Deck B springt an die Stelle des Cue-Punkts und startet die Wiedergabe ab dieser Position. Beide Tracks sind jetzt perfekt aneinander angeglichen und können gemixt werden.

15.4.6 Auf Taktschlägen einrasten (Snap)

Sie müssen sich keine Gedanken darüber machen, wie Sie einen Hotcue direkt auf einem Taktschlag platzieren können. In der Grundeinstellung übernimmt das TRAKTOR für Sie automatisch. Der sogenannte Snap-Modus ist dafür zuständig. Durch Drücken des kleinen S-Buttons im Global-Bereich wird der Snap-Modus aktiviert und deaktiviert:



Der Snap-Button (S) im Global-Bereich.

Bei eingeschaltetem Snap-Modus, rastet jeder Cue-Punkt, den Sie setzen, an dem nächstgelegenen Taktschlag ein und stellt sicher, dass Sie diesen Taktschlag direkt erreichen, wenn Sie das nächste Mal Hotcue drücken.

15.4.7 Taktschläge treffen

Es gibt einen weiteren Grund, warum Sie sich keine Gedanken darüber machen müssen, dass Sie den Hotcue-Button genau auf einem Taktschlag drücken müssen, um ihn exakt zu erwischen: Per Voreinstellung stellt TRAKTOR sicher, dass die Taktschläge beider Tracks genau übereinander liegen und der Sprung dahin das Angleichen der Tracks nicht durcheinander bringt. Der Grund dafür liegt darin, dass der so genannte Quantize-(Quantisierungs-)Modus aktiviert ist. Sie können dieses an der leuchtenden QUANT-Anzeige im Master-Bereich erkennen.



Der Quant-Button (Q) im Global-Bereich.

Bei eingeschaltetem Quantize-Modus ist sichergestellt, dass die Synchronisierung auch bei Sprüngen (die zum Beispiel durch Drücken eines Hotcue-Buttons ausgelöst werden) durch einen Track erhalten bleibt und die Wiedergabe ab der nächst möglichen Stelle erfolgt, die das Beatmatching aufrecht erhält.

15.4.8 Einschub: Sollte der Track im linken Deck am Ende angelangt sein...

Da der Track *Techno 1* im Deck A seit dem Anfang dieses Tutorials wiedergeben wird, kann es sein, dass dessen Ende jetzt erreicht wurde. Sollte das der Fall sein, führen Sie bitte die folgenden Schritte aus:

► Drücken Sie im linken Deck die Rücksprungtaste, um an den Anfang des Tracks zurückspringen und die Wiedergabe ab dieser Stelle fortzusetzen.

► Alternativ können Sie auch die Tastenkombination [Shift]+T für das Deck A und [Shift]+G für das Deck B verwenden.



Springen Sie mit der Rücksprungtaste direkt über dem Play-Button des Decks zurück an den Anfang des Tracks.

15.4.9 Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters

Jetzt ist es an der Zeit, die Filter und Equalizer von TRAKTOR auszuprobieren:



Die EQ- und der FILTER-Drehregler

► Drehen Sie einen der Equalizer- oder FILTER-Drehregler im Kanal B und hören Sie sich die entsprechende Auswirkung auf dem vorzuhörenden Track an.

Der Filter wird erst aktiv, wenn Sie auf den kleinen Kreis neben dem Wort "Filter" klicken. Der Kreis leuchtet blau, wenn der Filter aktiviert wurde.

Mit den Equalizern und Filtern haben Sie hervorragende Werkzeuge, um Ihre Tracks vor dem Mixen zu bearbeiten und damit sehr feinfühlige Übergänge zu gestalten. Die gängigste Vorgehensweise besteht darin, die Bassline des zu mixenden Tracks heraus zu filtern — zwei simultan laufende Basslines klingen in den meisten Fällen nicht gut zusammen. Gehen Sie wie folgt vor:

> Wir wollen an dieser Stelle die erste Version eines "echten Mixes" angehen. Drehen Sie den Cue-Mix- (MIX-) Regler ganz im Uhrzeigersinn, damit Sie ausschließlich den Hauptmix in Ihrem Kopfhörer hören (oder setzen Sie den Kopfhörer ab und hören Sie sich den Mix über Ihre Boxen an).

► Lassen Sie den Crossfader komplett auf der linken Seite und drehen Sie den Drehregler LO in Kanal B nach unten, um den Bassanteil des Tracks in Deck B zu eliminieren.

► Blenden Sie den Kanal B langsam ein, in dem Sie den Crossfader allmählich von der linken Position in die Mitte schieben.

► Wenn beide Tracks gemeinsam zu hören sind und Sie den Bass wieder hörbar machen möchten, reduzieren Sie die Bassfrequenz in Kanal A allmählich und erhöhen Sie simultan die Menge der Bassfrequenzen in Kanal B durch Drehen der Drehregler LO in beiden Kanälen.

► Schließen Sie den Übergang ab, indem Sie den Crossfader komplett nach rechts schieben. Sie haben soeben Ihren ersten Mix mit TRAKTOR gemacht!

15.4.10 Manuelles Beatmatching (Angleichen)

Wenn Sie möchten, können Sie einen Mix manuell steuern und auf die Verwendung der Sync-Funktion von TRAKTOR verzichten. Es gibt DJs, die lieber ein manuelles Beatmatching ausführen möchten, es kann aber in machen Fällen auch zwingend notwendig sein:

- wenn Tracks ohne Beatgrid wiedergegeben werden
- wenn Sie eine Synchronisation zu einer Schallplatte oder Audio-CD herstellen möchten
- wenn Sie "back-to-back" mit einem anderen DJ auflegen
- wenn Sie Musik spielen möchten, die mit nicht-quantisierten Rhythmen versehen ist, wie zum Beispiel Soul, Funk oder andere Musik mit live eingespielten Drums.

Um dieses zu zeigen, lassen Sie uns einfach den Track in Deck B mit einem neuen Track in Deck A mixen.

Ab sofort ist der Track in Deck B "on air", dass heißt, er wird vom Publikum gehört. Wir arbeiten jetzt daher ausschließlich mit dem Deck A.

Erste Schritte

► Stellen Sie zuerst sicher, dass der Crossfader komplett auf die rechte Seite geschoben wurde.

► Überprüfen Sie, dass der SYNC-Button in Deck A ausgeschaltet ist.

> Am Anfang kann es hilfreich sein, wenn Sie einen Track auswählen, der die gleiche Geschwindigkeit besitzt.

Das Tempo mit dem Tempo-Fader und der Phasen-Anzeige anpassen

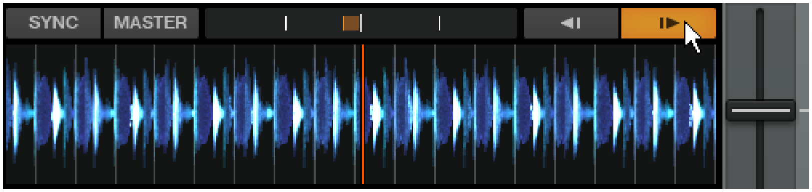
Das Tempo jedes Decks kann mit dem Tempo-Fader manuell eingestellt werden:



Verwenden Sie den Tempo-Fader, um die Geschwindigkeit eines Decks einzustellen.

► Passen Sie den Tempo-Fader in Deck A so lange an, bis das Tempo des Tracks mit der Geschwindigkeit des Tracks in Deck B übereinstimmt.

Wenn das Tempo der beiden Tracks übereinstimmt aber ihre Phasen versetzt zueinander sind, können Sie die Phasen-Anzeige vorwärts oder rückwärts bewegen, um die Taktschläge übereinander zu legen. Alternativ können Sie dazu auch die Tempo-Bend-Buttons verwenden.



Verwenden Sie die Phasen-Anzeige oder die Tempo-Bend-Buttons, um die Phasen anzupassen.

Manuelles Auffinden der Einstartposition (Cueing) und Übereinanderlegen der Taktschläge

Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden, zeigen Ihre Decks die Scratch-Steuerung an und Sie können die Einstartposition manuell mit dem Plattenspieler oder CD-Player aufsuchen. Sie können alternativ auch den Internal-Wiedergabemodus nutzen, dessen Auswahl mittels eines Kontextmenüs erfolgt, wenn Sie auf einen Deckbuchstaben klicken. Wenn Sie diese Methode verwenden, können Sie die im Folgenden beschriebenen Schritte ebenfalls ausführen.

Finden Sie im ersten Schritt einen interessanten Einstartpunkt, zum Beispiel ein Break:

1. Ziehen Sie die Wellenform in Deck A, bei gestopptem Track, bis zum Anfang des Breaks.
2. Klicken Sie auf den CUE-Button. Ein blaues Dreieck weißt darauf hin, dass es sich um einen temporären Cue-Punkt handelt.
3. Klicken Sie auf den CUP-Button und lassen Sie diesen los, wenn Sie den Taktstart in Deck B hören. Der Track wird ab der Stelle wiedergegeben, an der Sie den Button losgelassen haben.
4. Wenn Sie alles korrekt ausgeführt haben, sind die beiden Tracks synchron zueinander. Sollten die Tracks auseinander laufen, passen Sie das Tempo mit den Tempo-Fadern in TRAKTOR an und drücken Sie den CUP-Button erneut für einen weiteren Versuch.
5. Verwenden Sie die Phasen-Anzeige zum Übereinanderlegen des Taktstarts.
6. Wenn Sie bereit sind, schieben Sie den Crossfader von Deck B langsam in Richtung Deck A.

> Erwarten Sie nicht, dass Sie das manuelle Mixen von Tracks im Handumdrehen beherrschen-diese Fertigkeit bedarf eines intensiven Trainings und kann an dieser Stelle nicht ausführlich behandelt werden. Es ist in der Tat einfacher, das Beatmatching zu erlernen, wenn Sie jemanden dabei zuschauen. Aus diesem Grund empfehlen wir, dass Sie im Internet nach Tutorial-Videos suchen, in denen das Beatmatching erklärt wird. Denken Sie daran: Übung macht den Meister!

15.5 Pegel anpassen

Die Theorie ist für TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-Anwender nahezu identisch, Sie müssen diese Schritte allerdings auf Ihrem Hardware-Mixer ausführen!

Bevor wir fortfahren, wollen wir Sie darauf hinweisen, dass es wichtig ist, die Lautstärkepegel Ihres Mixes im Auge zu behalten. Wir versorgen Sie an dieser Stelle mit ein paar nützlichen Tipps, damit Sie den besten Klang für Ihren Mix erzielen.

> Auch wenn dieser Abschnitt vielleicht etwas sehr technisch aussehen mag, nehmen Sie sich bitte die Zeit, diese Seiten zu lesen, da Ihnen dieses Wissen speziell in live-Situationen viel Ärger ersparen kann!

15.5.1 Die Theorie...

Beim Mixing gibt es drei grundlegende Regeln:

Holen Sie zu jeder Zeit das Maximum aus dem verfügbaren Dynamikbereich heraus. Damit sind Sie sicher über dem sogenannten "Noise Floor"; das ist das "Summen", das Sie hören, wenn Sie alle Decks stoppen und die Lautsprecher aufdrehen.

Gleichen Sie die Audiosignale Ihrer Decks einen angenehmen Mix aneinander an – keiner der Tracks sollte die anderen "dominieren".

Clipping in jedem Fall vermeiden. Audio-Interfaces haben physikalische Grenzen – wenn Sie diese überschreiten verzerrt der Sound, schmerzt die Ohren der Zuhörer und verliert an "Punch".

TRAKTORs interner Mixer kann wegen seiner digitalen Beschaffenheit nicht übersteuern – Clipping tritt nur bei der Ausgabe an das Audio-Interface auf.

15.5.2 ...und die Praxis

Um Sie bei der Anpassung der Pegel zu unterstützen, ist der TRAKTOR-Mixer mit Pegelanzeigen und -steuerungen ausgestattet. Jede Pegelanzeige besitzt einen farbigen Balken, der den Signalpegel anzeigt. Die oben aufgestellten Regeln können wie folgt übersetzt werden:

► Der beste Weg, die Pegel anzupassen: Die Pegel sollen sich im oberen Drittel bewegen und nie (oder nur selten) den roten Bereich der Pegelanzeige erreichen.

> Wenn Sie beim Mixen von zwei Tracks die beiden Basslines abwechselnd einblenden, wie in Kapitel ↑15.4.9, Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters beschrieben, sollten Sie auch sicher stellen, dass der Gesamtpegel (Master-Ausgangssignal) nicht übersteuert oder verzerrt.

Den Dynamikbereich an jedem Kanal bestmöglich nutzen

Jeder Kanal des Mixers ist mit einer vertikalen Pegelanzeige ausgestattet. Diese Pegelanzeige zeigt Ihnen den Pre-Fader-Pegel des Signals in diesem Kanal an, dass heißt den Pegel, den das Signal besitzt, *bevor* es den Kanal-Fader durchläuft. Um diesen Pegel anzupassen, verwenden Sie den GAIN-Drehregler:

► Passen Sie den GAIN-Drehregler eines Kanals so an, dass sich der eingeblendete Pegelausschlag im oberen Drittel befindet, ohne ganz oben anzuschlagen.

> Natürlich soll an dieser Stelle die künstlerische Ausgestaltung eines Tracks nicht übersehen werden: bei Songs, die einen variablen Druchschnittspegel haben (zum Beispiel ein Song, der mit einem leisen Intro beginnt), sollte die lauteste Stelle zur Abstimmung herangezogen werden.

> TRAKTOR nimmt diesen Vorgang automatisch vor, indem der Pegel eines neu geladenen Tracks auf einen geeigneten Wert festgesetzt wird. Diese so genannte "Autogain"-Funktion basiert auf den Gain- (Pegelhub-) Werten, die aus den Tracks ausgelesen werden. Diese Funktion ist in der Voreinstellung aktiviert und kann bei Bedarf in diesem Bereich *Preferences > Mixer > Set Autogain when Loading Track* ausgeschaltet werden. (Sie können den Autogain-Pegel jederzeit ändern, wie in ↑7.3, Equalizer beschrieben). Sie sollten diese Einstellungen in Abhängigkeit der gewählten Equalizer-, Filter- und Effekteinstellungen überprüfen, bevor Sie diesen Track mixen. Darüber hinaus ist der Durchschnittspegel des speziellen Teils des Tracks wichtig, in dem der Mix stattfinden soll.

Abstimmung der Pegel zweier Kanäle

Darüber hinaus müssen Sie die durchschnittlichen Pegel der Kanäle zwischen den im Mix verwendeten Decks angleichen, um Pegelsprünge durch Crossfades zu vermeiden:

► Bevor Sie einen vorgehörten Kanal mixen, passen Sie dessen GAIN-Drehregler an den Pegel des bereits zu hörenden Kanal an. Bedenken Sie, dass dieser Vorgang durch unterschiedliche Lautstärke der Tracks beeinflusst werden kann – der Autogain-Wert gibt Ihnen stets gute Auskunft über den bei einem Track anzulegenden Gain-Pegel, wie oben beschrieben.

Steuerung des Main- (Haupt-) Ausgangspegels

Der MAIN-Ausgangspegel kann in TRAKTOR unabhängig von der Gesamtlautstärke eines analogen Hardware-Mixers eingestellt werden!

Die Signale aller Kanäle werden entsprechend ihrer relativen Pegel, die mit den Kanal-Fadern bestimmt werden, und den Einstellungen des Crossfaders zusammengemischt. Dieser Mix wird an den MAIN- (Haupt-) Ausgang geleitet. In dieser Sektion zeigen die MAIN-Level-Pegelanzeigen den gesamten Pegel (links und rechts) Ihres Mixes, bevor er durch den MAIN-Level-Drehregler angepasst wird:

► Passen Sie den MAIN-Drehregler so an, dass sich der eingeblendete Pegelausschlag im oberen blauen und orangen Bereich befindet, ohne den roten Bereich ganz am Ende zu erreichen.

In der Voreinstellung ist der Output mit einem Mixer-Headroom von -6 dB belegt. Dadurch erhalten Sie 6 dB zusätzlichen Headroom zwischen dem oberen orangen Bereich (sauberes Signal) und dem roten Bereich (Signal beginnt zu übersteuern) der MAIN-Pegelanzeige. Headroom wird verwendet um zu vermeiden, dass die Spitzen (Peaks) des Audiosignals sofort das Ausgangssignal zum Übersteuern bringen, da dies unangenehme Verzerrung zur Folge haben kann. Allerdings wird Headroom zu Lasten der Gesamtlautstärke angewendet. Um das zu kompensieren, sollten Sie während des Soundchecks den Lautstärke-Pegel (oder Gain) an Ihrem DJ-Mixer oder an den Verstärkern, die das Lautsprechersystem betreiben, erhöhen.

Einfach ausgedrückt: Ihr Sound profitiert davon, wenn Sie in der Software etwas vorsichtiger sind, um nachher mit der Hardware richtig aufdrehen zu können.

Sie können den digitalen Headroom, der im internen Mixer von TRAKTOR Anwendung findet, unter *Preferences* > *Mixer* > *Levels* > *Headroom* festlegen. Wählen Sie im Falle von nicht ausreichender Verstärkung einen Wert von -3 dB oder sogar 0 dB, um die gewünschte Gesamtlautstärke zu erreichen – aber übertriebn Sie es nicht, da sich eine höhere Lautstärke auch schnell in Form von weniger "Punch" bemerkbar machen kann!

Aus Sicherheitsgründen ist in der Voreinstellung ein Limiter im TRAKTOR-Hauptausgang aktiviert. Wenn der Limiter eingeschaltet ist, zeigen die roten LED der MAIN-LEVEL-Pegelanzeige den Einsatz des Limiters. Der Limiter sorgt für eine virtuelle Eliminierung möglicher Verzerrungen, erlaubt aber keine Wiederherstellung des reduzierten Dynamikumfangs. Sie sollten daher trotz eingeschalteten Limiters dafür sorgen, dass die Übersteuerungs-LED nicht zu oft aufleuchtet! Für einen auch in den Spitzen (Peaks) unveränderten Sound können Sie den Limiter über *Preferences* > *Mixer* > *Enable Limiter* deaktivieren, müssen allerdings anschließend Ihre Ausgangssignale wesentlich gründlicher beobachten, da ein verzerrtes Audiosignal bei einem leistungsstarken Verstärkersystem den Ohren Ihres Publikums schnell Schaden zufügen kann.

15.6 Loops und Cue-Punkte setzen

Da Sie jetzt mit den Grundfunktionen des Mixens vertraut sind, möchten wir uns jetzt mit den großartigen Loop-Funktionen von TRAKTOR beschäftigen.

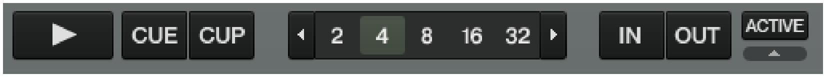
Voraussetzungen

TRAKTOR befindet sich im folgenden Zustand:

- Der Track *House 1* wurde in das Deck A geladen. Der Track wird wiedergegeben und ist hörbar. Er besitzt den Status Tempo Master.
- Der Crossfader befindet sich in ganz linker Position.

15.6.1 Verwendung von Loops

Die TRAKTOR-Decks sind mit speziellen Loop-Bedienelementen ausgestattet, die sich im Loop-Bereich direkt unterhalb der Deck-Displays befinden:



Der Loop-Bereich von links nach rechts: Auto-Loop-Buttons, IN- und OUT-Buttons, ACTIVE-Button.

Loop mit einer vordefinierten Länge setzen

Lassen Sie uns in Deck A einen Loop setzen:

► Zur Aktivierung eines Loops für einen laufenden Track, klicken Sie einfach auf einen der Auto-Loop-Buttons.

→ Dieser Vorgang setzt einen Loop automatisch an diese Stelle des Tracks. Zusätzlich leuchtet der ACTIVE-Button grün.

→ Die Länge des Loops entspricht der auf dem Auto-Loop-Button angezeigten Zahl:



Auto-Loop- und ACTIVE-Buttons im Loop-Bereich des Decks.

► Um die Länge eines aktiven Loops zu ändern, klicken Sie auf einen anderen Auto-Loop-Button.

Einen Loop manuell setzen

Sie haben außerdem die Möglichkeit, die Loop-Start- und -Endpunkte manuell zu setzen. Nutzen Sie dazu die Loop-IN- und Loop-OUT-Buttons im Loop-Bereich:



Die Loop-IN- und Loop-OUT-Buttons.

► Drücken Sie den IN-Button, um den Startpunkt eines Loops zu setzen.

► Drücken Sie den OUT-Button, um den Endpunkt eines Loops zu setzen. Sobald Sie den OUT-Button gedrückt haben, wird dieser Loop aktiviert und der Track wird wiederholt.

Wir hatten im vorangegangenen Tutorial den Snap-Modus bereits vorgestellt (siehe ↑15.4.5, Einen Cue-Punkt als Startpunkt verwenden). Dieser Modus wirkt sich auch auf die Loop-Start- und Loop-Endpunkte aus und sorgt dafür, dass diese automatisch auf die Taktschläge positioniert werden.

Verschieben eines Loops

Sie können einen aktivierten Loop innerhalb Ihres Tracks verschieben, indem Sie das Register Advanced MOVE verwenden:



Der MOVE-Advanced-Tab

- ▶ Wählen Sie *Loop* aus dem Kontextmenü auf der linken Seite.
- ▶ Wählen Sie die Größe aus, um die der Loop verschoben werden soll (Move Size), indem Sie auf den entsprechenden Button drücken.
- ▶ Verschieben Sie den Loop mit den Loop-Move-Buttons (Pfeiltasten) vorwärts oder rückwärts.

> Das Advanced-Register Move bietet Ihnen auch die Möglichkeit nur den Loop-Start- oder -Endpunkt zu verschieben, um damit in einem Mix für Spannung zu sorgen.

> Das Verschieben von Loops ist in LE 2 nicht verfügbar.

Speichern eines Loops

Im vorangegangenen Tutorial haben wir uns angeschaut, wie Cue-Punkte gespeichert werden. Auf die gleiche Weise können Sie auch einen Loop speichern:

- ▶ Um einen aktiven Loop zu speichern, drücken Sie einen nicht leuchtenden Hotcue-Button.
- → Der Hotcue-Button beginnt in diesem Fall grün zu leuchten: Sie haben jetzt einen Loop gespeichert, an dessen Position Sie einfach zurückkehren können, indem Sie den Button erneut drücken.



Der Cue-Tab mit einem gespeicherten Loop, der durch eine grüne Markierung zu erkennen ist.

Wenn Sie mehr als 8-Hotcue-Speicherplätze belegt haben, können Sie den STORE-Button dazu verwenden noch weitere Hotcues oder Loops in Ihrem Track zu speichern. Mit dem MAP-Button können Sie die Reihenfolge verändern.

Das Speichern von Loops ist in LE 2 nicht verfügbar.

Loop deaktivieren

Wenn Sie einen aktivierten Loop deaktivieren möchten, gehen Sie wie folgt vor:

► Um einen Loop zu deaktivieren, klicken Sie auf den grünen ACTIVE-Button. Die Wiedergabe wird ab dem Ende des Loops fortgesetzt.

Wenn Sie den ACTIVE-Button drücken, ohne dass ein Loop aktiviert wurde, wird die Loop-Funktion eingeschaltet. Der nächste Loop des Tracks wird aktiviert.

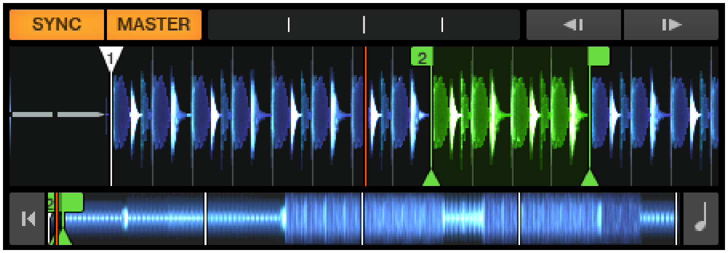
15.6.2 Hotcues verwenden

Wir haben uns bereits angeschaut, wie Hotcues zum Speichern von Cue-Punkten und Loops genutzt werden können. Wir möchten Ihnen an dieser Stelle ein paar weitere Nutzungsmöglichkeiten aufzeigen.

► Öffnen Sie im ersten Schritt das Advanced-Tab CUE erneut.

Wie bereits erwähnt, speichert das Drücken eines nicht leuchtenden Hotcue-Buttons einen Cue-Punkt, wenn die Loop-Funktion nicht aktiviert wurde (der Hotcue-Button leuchtet blau). Wenn die Loop-Funktion eingeschaltet ist, wird ein Loop gespeichert (der Hotcue-Button leuchtet grün).

In der Wellenformdarstellung im Software-Deck sehen Sie eine vertikale Linie mit der gleichen Farbe an der entsprechenden Stelle eines Tracks. Darüber hinaus wird zusätzlich eine kleine Ziffer eingeblendet, die Ihnen anzeigt, mit welchem Button Sie diesen Cue-Punkt oder Loop erreichen können:



Eine Wellenformdarstellung mit einem Cue-Punkt, der als Hotcue 1 gespeichert wurde, und ein Loop, der mit Hotcue 2 erreichbar ist.

Wenn Sie einen Fehler beim Speichern gemacht haben oder einen bestimmten Hotcue nicht mehr verwenden möchten, können Sie diesen einfach löschen:

1. Klicken Sie auf den entsprechenden Hotcue.
2. Klicken Sie auf die Papierkorbtaste.



→ Sie werden feststellen, dass diese Taste nicht länger leuchtet.

> In LE 2 sind keine Hotcues verfügbar.

Kreativer Einsatz von Hotcues

Hotcues sind nicht nur Lesezeichen, um bestimmte Stellen eines Tracks zu markieren-sie können außerdem auch für kreative Techniken, wie zum Beispiel das Remixen von Songteilen, für Beat-Juggling-Effekte etc., verwendet werden.

Wir zeigen Ihnen jetzt ein Beispiel, in dem wir einen Loop verwenden möchten, der in einem Hotcue-Slot abgelegt wurde, um einen Track in einen Mix einzuführen. Dies gibt uns die Gelegenheit, das bereits Gelernte noch einmal zusammenzufassen.

Der Track *Techno 2* befindet sich immer noch in Deck B. Nehmen wir an, dass der Track in Deck A für das Publikum zu hören ist (der Crossfader befindet sich in der linken Position) und Sie den Track in Deck B zum Mixen vorbereiten möchten:

► Starten Sie die Wiedergabe des Tracks in Deck B und senden Sie ihn zum Kopfhörer, indem Sie den Kopfhörer-Cue-Button in Deck B aktivieren.

1. Suchen Sie eine Stelle am Anfang eines Tracks, die sich zum Setzen eines Loops eignet, indem Sie die Bedienelemente im Loop-Bereich von Deck B verwenden.
2. Nachdem Sie einen schönen Loop gefunden haben, speichern Sie diesen durch Drücken eines nicht leuchtenden Hotcue-Buttons.
3. Drücken Sie den entsprechenden Hotcue-Button erneut, um den Loop passgenau zum Taktstartpunkt von Deck A einzustarten.
4. Beginnen Sie jetzt damit, den Loop in Ihren Mix zu integrieren und dabei von der Tiefenbandabsenkung Gebrauch zu machen, wie wir es im vorangegangenen Tutorial erklärt haben (siehe ↑15.4.9, Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters).
5. Wenn Sie den zuvor laufenden Track komplett ausgeblendet haben, deaktivieren Sie die Loop-Funktion und das war's.

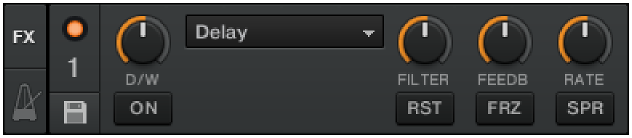
> Das Advanced-Tab CUE bietet viele zusätzliche Optionen.

15.7 Effekte hinzufügen

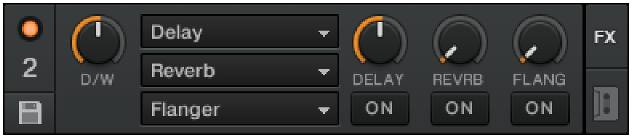
> Der FX-Bereich von LE 2 beinhaltet pro Deck einen FX im Group-Modus und die FX-Auswahl ist nochmals geringer.

Da Sie jetzt mit den Grundzügen der Wiedergabe von Tracks und Samples in den Decks vertraut sind und wissen, wie diese gemixt werden, wollen wir uns jetzt anschauen, wie Effekte hinzugefügt werden können – sie werden als "FX" in TRAKTOR bezeichnet.

TRAKTOR ist mit einem extrem leistungsfähigen Effekt-Bereich ausgestattet. In der Voreinstellung gibt es zwei verschiedene FX-Einheiten in TRAKTOR, die einem beliebigen Deck zugewiesen werden können.



Eine FX-Einheit im Group-Modus.



Eine FX-Einheit im Single-Modus.

Voraussetzungen

TRAKTOR befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* wurde in das Deck B geladen. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte als Tempo Master agieren.
- Das Deck A wurde angehalten (wenn das nicht der Fall ist, drücken Sie den PLAY-Button im linken Deck).
- Der Crossfader befindet sich in ganz rechter Position.

15.7.1 Ein Deck einer FX-Einheit zuweisen

Wir wollen eine FX-Einheit einem Deck zuweisen. Für diesen Vorgang möchten wir die FX-Assign-Buttons verwenden:



Die FX-Assign-Buttons in jedem Kanal

Die FX-Einheit 1 weisen wir dem Deck B zu:

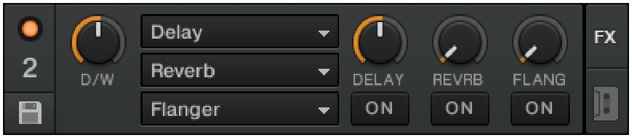
► Drücken Sie den linken FX-Assign-Button 1 im Kanal B, um dem Deck B die FX-Einheit 1 zuzuweisen.

> Sehr wahrscheinlich werden Sie eine FX-Einheit einem Kanal zuweisen (FX 1 zu Deck A, FX 2 zu Deck B etc.). Wir möchten Ihnen in diesem Tutorial aber zeigen, wie flexibel die FX-Zuweisung in TRAKTOR erfolgen kann; Sie können jedes andere Deck ebenfalls der gleichen FX-Einheit zuweisen. Wenn Sie diesen FX beispielsweise für den Track in Deck A verwenden möchten, drücken Sie einfach den FX-Assign-Button 1 in Deck A.

> Das Zuweisen von Decks zu FX-Einheiten ist in LE 2 und ME 2 nicht möglich.

15.7.2 Group-Modus (Gruppen-Modus)

Zunächst möchten wir uns den Group-Modus anschauen. Dieser Modus erlaubt die Nutzung von bis zu drei verschiedenen Effekten gemeinsam in einer FX-Einheit. In der entsprechenden FX-Einheit sind drei FX-Speicherplätze übereinander gestapelt.

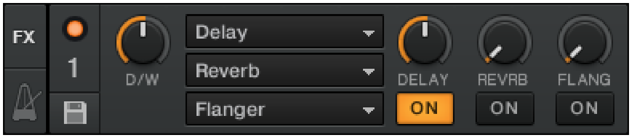


Group FX

15.7.3 Die FX-Einheit vorbereiten

In der Voreinstellung werden die folgenden drei Effekte in beide FX-Einheiten geladen: Delay, Reverb und Flanger.

► Wählen Sie durch Drücken des entsprechenden FX-ON-Buttons, welchen der drei Effekte Sie aktivieren möchten:



→ Die FX-Buttons leuchten und aktivieren den entsprechenden Effekt.

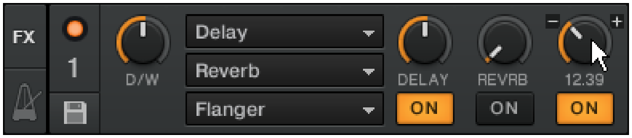
► Drehen Sie den D/W-Drehregler, um das Verhältnis zwischen dem trockenen, unbearbeiteten Signal (dry) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (wet) einzustellen. Drehen Sie den D/W-Drehregler langsam im Uhrzeigersinn, um den FX hörbar zu machen und gegen den Uhrzeigersinn, um den FX zu reduzieren:

→ Sie können jetzt hören, wie der Track in Deck B von der FX-Einheit 2 bearbeitet wird.

> Sie können natürlich auch alle drei Effekte gemeinsam verwenden — drücken Sie dazu einfach alle drei Buttons.

15.7.4 Steuerung der FX-Einheit

Sie können jeden FX in dieser FX-Einheit durch Drehen des entsprechenden FX-Reglers steuern:



Die FX-Regler

► Testen Sie die FX-Regler 1-3 und hören Sie sich die verschiedenen klanglichen Resultate an.

Einen FX in einem FX-Slot austauschen

Sie können die Effekte in den FX-Slots austauschen. Wählen Sie für den ersten FX-Slot den Gater:

> In LE 2 ist der Gater-Effekt nicht verfügbar.

► Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil neben Delay, um das Kontextmenü zu öffnen. Wählen Sie *Gater* aus der Liste.

► Sollte der erste FX-Speicherplatz aktuell deaktiviert sein, drücken Sie den FX-Button 1, um ihn zu aktivieren (der Button muss leuchten).

→ Sie können hören, wie der Gater das Audiosignal in regelmäßigen Intervallen zerhackt. Sollte der Effekt nicht zu hören sein, überprüfen Sie, dass der D/W-Drehregler auf mindestens 50% steht.

Temposynchrone FX

Probieren Sie jetzt Folgendes aus:

► Drehen Sie den FX-Regler 1 in verschiedene Positionen und hören Sie sich die unterschiedlichen Auswirkungen des Effekts auf das Audiomaterial an.

→ Sie sollten hören können, dass der (Gate-) Zerhacker-Effekt immer synchron zu den Taktschlägen arbeitet, da er dem Tempo des Masters folgt.

> Sie können das überprüfen, indem Sie das Tempo des Masters verändern - Sie hören, wie der Track schneller wiedergegeben wird und der Gater diesem folgt.

15.7.5 Single-Modus (Einzel-Modus)

Sie können jede FX-Einheit in den Single-Modus umschalten. An Stelle vieler FX mit jeweils einem Parameter, ist der Single-Modus mit nur einem FX und vielen verschiedenen Parametersteuerungen ausgestattet.

Diesmal möchten wir die FX-Einheit 2 verwenden:

► Drücken Sie den FX-Assign-Button 1 im Kanal B, um die FX-Zuweisung aufzuheben.

► Drücken Sie den FX-Assign-Button 2 im Kanal B, um dem Deck B die FX-Einheit 2 zuzuweisen.

→ Die FX-Drehregler und -Buttons erlauben die detaillierte Parametersteuerung dieses FX. Sie können die Parameterwerte jederzeit auf ihre Voreinstellung zurücksetzen, indem Sie den RST-Button drücken. Mit dem D/W-Regler können Sie, genauso wie im Group-Modus, das Verhältnis zwischen dem trockenen, unbearbeiteten Signal und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal einstellen.

In LE 2 und ME 2 ist der Single-Modus nicht verfügbar.

15.7.6 Speichern eines Snapshots

Wenn Sie immer wieder die gleichen Einstellungen für einen FX vornehmen und diese als Voreinstellungen der FX-Parameter speichern möchten, gehen Sie einfach wie folgt vor:

1. Stellen Sie die FX-Regler und Buttons nach Ihren Wünschen ein.
2. Drücken Sie die Snapshot-Taste (Diskettensymbol), um diese Einstellungen als Snapshot zu speichern.



→ Das nächste Mal, wenn Sie bei geladenem FX den RST- (Reset) Button drücken, werden die gespeicherten Parameterwerte wieder hergestellt.

15.8 Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix

Aus den früheren Sample Decks sind nun Remix Decks geworden. Schauen wir uns an, wie sie funktionieren! (Einen allgemeinen Überblick zu den Bedienelementen der Remix Decks erhalten Sie in Abschnitt ↑6.1.2, Remix Deck.)



Das Remix Deck C hat das Remix Set "Remix Deck Tutorial" geladen.

Mit den Remix Decks können Sie Ihrem Mix Samples (One-Shots oder Loops) hinzufügen, mit einer ganzen Reihe von Sample-Zellen live remixen und sogar Samples aus Track Decks oder dem Loop Recorder herausgreifen. Außerdem können Sie ein Remix Deck mit seinem gesamten Inhalt als ein Remix Set in Ihrer Collection speichern und es anschließend als eigenständige Datei in einer Playlist nutzen!

Machen Sie sich keine Sorgen, falls Sie in früheren TRAKTOR-Versionen mit Sample Decks gearbeitet haben! Alle Funktionen der früheren Sample Decks sind auch in den Remix Decks enthalten.

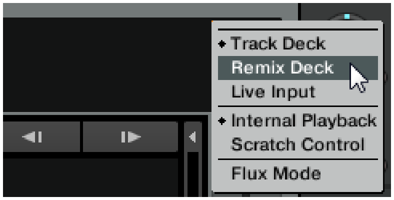
In LE 2 und ME 2 sind die Remix-Decks nicht verfügbar.

Voraussetzungen

TRAKTOR befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* wurde in das Deck B geladen. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte den Status Master tragen. Wir möchten ab jetzt die Bezeichnung "Track Deck" für Decks verwenden, in denen Tracks wiedergegeben werden, damit wir einfacher zwischen Track Decks und Remix Decks unterscheiden können. In TRAKTOR sind die beiden oberen Decks (A und B) als Track Decks konfiguriert und die beiden unteren Decks (C

und D) als Remix Decks. Sollte Letzteres nicht der Fall sein, klicken Sie auf die Deck-Buchstaben der Decks C und D und wählen Sie für beide den Eintrag *Remix Deck*.



- Das Deck A wurde angehalten (wenn das nicht der Fall ist, drücken Sie den PLAY-Button im linken Deck).
- Der Crossfader befindet sich in ganz rechter Position.

15.8.1 Laden eines Samples aus der Track Collection

Sie können Samples direkt aus der Track Collection laden.

1. Klicken Sie in Ihren Favoriten auf die Playlist mit dem Namen All Samples.
2. Klicken Sie auf das Sample *D4 BassComplex* in der Playlist, um dieses auszuwählen.
3. Ziehen Sie es in die Sample-Zelle in Deck C ganz oben links.

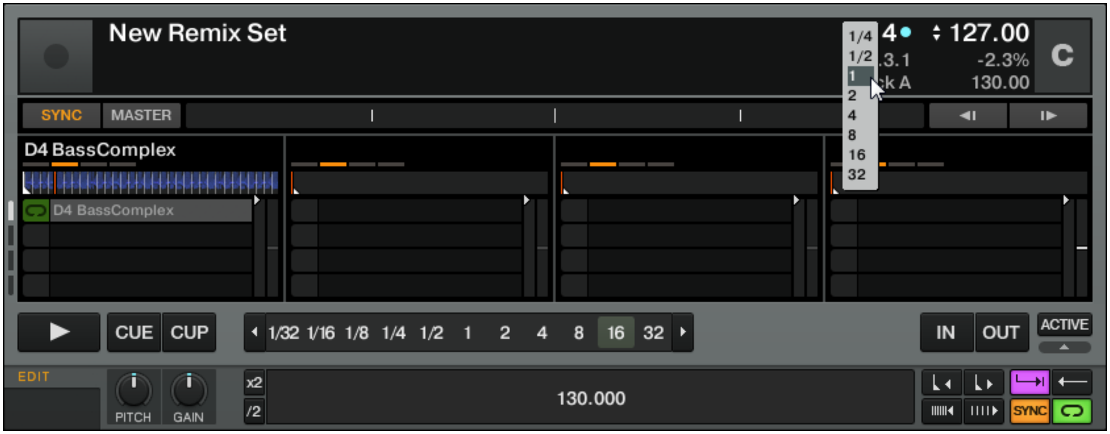


→ Das Sample ist jetzt geladen und kann wiedergegeben werden.

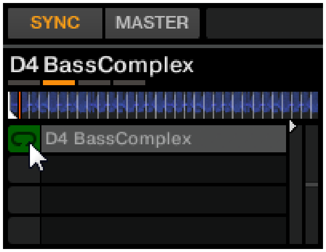
15.8.2 Ein Sample auslösen

Ein Sample auslösen funktioniert folgendermaßen:

1. Vergewissern Sie sich, dass SYNC an Deck C aktiviert ist, damit das Deck synchron mit dem Tempo-Master-Deck (Deck B) beginnt.
2. Setzen Sie den Quantisierungswert des Remix Decks mit dem Quantisierungswert-Auswahlmenü in der Deck-Kopfzeile auf *1* (ein Beat). Klicken Sie zum Öffnen des Menüs auf de Quantisierungswert-Nummer neben dem blauen Punkt in der Deck-Kopfzeile.



3. Klicken Sie auf den Play-Button an Deck C. Das Remix Deck beginnt zu spielen und sein interner Taktzähler ist synchron zu Deck B. Das Sample selbst wird noch nicht abgespielt!
4. Drücken Sie kurz vor einem Downbeat in Deck B die Play-Type-Anzeige links von der Sample-Zelle, um diese zu aktivieren.



→ Die Play-Type-Anzeige blinkt bis der nächste Downbeat im internen Taktzähler erreicht ist (Sie erinnern sich, wir haben den Quantisierungswert auf 1 Beat gesetzt) und beginnt dann mit der Wiedergabe synchron zu Deck B (da das Remix Deck synchron mit Deck B ist).

► Um das Sample zu stoppen und den Positionsmarker an die Startposition des Samples zurückzusetzen, halten Sie [Shift] gedrückt und klicken Sie auf die Sample-Modus-Anzeige. Das Sample stoppt die Wiedergabe entsprechend des festgelegten Quantisierungswertes.

Beachten Sie: der Quantisierungswert repräsentiert nicht die Anzahl an Schlägen, die es dauert, bevor das Sample abgespielt wird und ist somit auch kein "Verzögerungs"-Wert; der Quantisierungswert repräsentiert eine Markierung im internen Taktzähler des Remix Decks (wie ein Taktstrich auf einem Notenblatt).

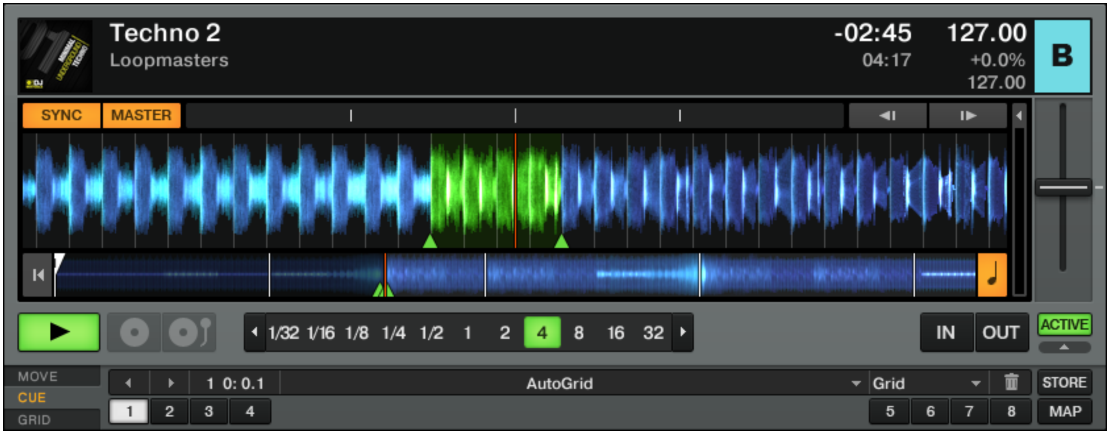
15.8.3 Ein Sample aus einem Track rausgreifen

Wir haben Ihnen gezeigt, wie man Samples aus dem TRAKTOR-Browser direkt in eines der Remix Decks laden können; es gibt allerdings auch eine deutlich spannendere Methode:

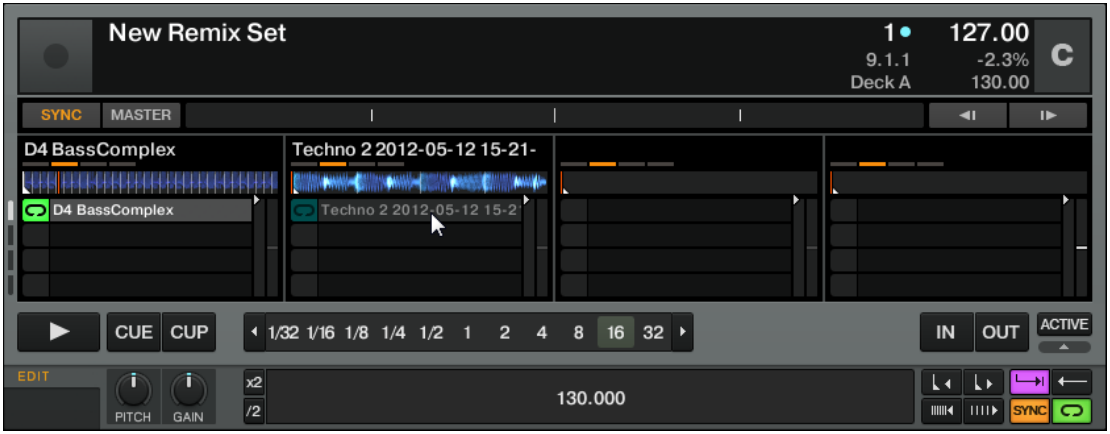
1. Überprüfen Sie, dass der Track *Techno 2* weiterhin im Deck B wiedergegeben wird. Sollte das Track-Ende erreicht worden sein, drücken Sie den "zurück an den Anfangen springen"-Button über dem Play-Button des Decks. Drücken Sie alternativ [Shift] + G auf Ihrer Computertastatur.
2. Überprüfen Sie, dass der Snap-Modus (S) im Master-Panel des Global-Bereichs aktiviert wurde.



3. Setzen Sie einen Loop in diesem Track, indem Sie die Bedienelemente des Loop-Bereichs verwenden, wie in Abschnitt ↑15.6.1, Verwendung von Loops beschrieben.



4. Ziehen Sie den Track-Namen (Techno 2) aus der Deck-Kopfzeile von Deck B und legen Sie ihn in die erste Sample-Zelle von Sample Slot 2 in unserem Remix Deck C.



→ Der Loop wurde als Sample in das Remix Deck C kopiert.

► Sie könnten nun einen anderen Track in das Track Deck B laden und haben trotzdem noch Zugriff auf den soeben extrahierten Loop, der im Remix Deck C abgespielt wird. Diese Funktion eignet sich hervorragend für das Extrahieren von Loops in Echtzeit und das Kreieren abwechslungsreicher Mixe.

> Wenn sich das Deck, aus dem Sie das Sample kopiert haben, nicht im Loop-Modus befunden hat, wird das Remix Deck dennoch ein Loop aus dem Capture-Source-Deck rausgreifen, allerdings wird es an der Stelle rausgegriffen, wo sich die aktuelle Wiedergabeposition befindet. Der Loop wird dann automatisch auf die Länge der aktuell gewählten Loop-Länge gesetzt (grauer Auto-Loop-Button) und in das Track Deck abgelegt.

► Greifen Sie ein paar Samples aus verschiedenen Stellen des Tracks in Deck B heraus und machen Sie sich spielerisch mit den weiter oben beschriebenen Grundsteuerungen vertraut.

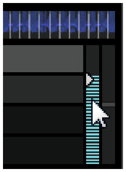
15.8.4 Zusätzliche Sample-Steuerungen

Nachdem Sie ein Sample in eines der Remix Decks geladen haben, können Sie dessen Klang mit mehreren Bedienelementen verändern. Es gibt mehr Möglichkeiten als hier beschrieben (siehe auch Abschnitt ↑6.1.2, Remix Deck für einen detaillierten Überblick aller Bedienelemente eines Remix Decks, oder lesen Sie das das TRAKTOR-KONTROL-F1-Handbuch), aber wir zeigen Ihnen zumindest einige der verfügbaren Funktionen:

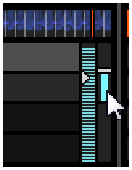
- Mit dem Button, der das Abspielverhalten (One-Shot oder Loop) anzeigt und sich auf der linken Seite einer Sample-Zelle befindet, können Sie die Wiedergabe jeder Sample-Zelle starten und stoppen. Außerdem zeigt er an, ob sich das Sample im One-Shot- oder Loop-Modus befindet. Klicken Sie auf den Button für das Abspielverhalten, um das Sample abzuspielen. Um das Sample zu stoppen und den Positionsmarker an die Startposition des Samples zurückzusetzen, halten Sie [Shift] gedrückt und klicken Sie auf die Sample-Modus-Anzeige. Anschließend stoppt das Sample die Wiedergabe entsprechend des festgelegten Quantisierungswertes.



- Mit dem Lautstärke-Fader stellen Sie die Lautstärke des entsprechenden Sample Slots ein.



- Mit dem Filter-Fader können Sie ein Hoch- und Tiefpassfilter für das Sample dieses entsprechenden Sample Slots nutzen.



- Wenn Sie den Mauszeiger über den Slot Player eines Sample Slots halten, erscheinen weitere Parameter-Buttons für den Slot. Diese steuern das Verhalten und den Sound aller zu dem entsprechenden Sample Slot gehörenden Sample-Zellen. Für weitere Informationen zu den Slot-Parameter-Buttons siehe Abschnitt ↑6.1.2, Remix Deck.
- Mit dem Button für das Abspielverhalten im Advanced-Panel können Sie zwischen One-Shot- und Loop-Modus **der Sample-Zelle** umschalten. Der Button für das Abspielverhalten auf der linken Seite der Sample-Zelle verändert sein Symbol dementsprechend.
  Das Advanced-Panel des Remix Decks ist nur im Advanced-Deck-Layout sichtbar. Doppelklicken Sie auf den oberen Rand des Decks, um durch die verschiedenen Deck-Layouts zu blättern.



  Siehe Kapitel ↑6.1.2, Remix Deck für weitere Informationen hierzu.
- Mit dem Deck-GAIN-Drehregler des zugehörigen Mixerkanals können Sie die Lautstärke aller Samples in diesem Deck gleichzeitig anheben oder absenken.
- Mit dem Deck-FILTER-Drehregler des zugehörigen Mixerkanals können Sie ein Tief- oder Hochpassfilter für alle Samples in diesem Deck gleichzeitig aktivieren.
- Mit den FX-Assign-Buttons des zugehörigen Mixerkanals können Sie eine FX-Einheit allen Samples in diesem Deck gleichzeitig zuweisen.
- Mit den EQ-Drehreglern des zugehörigen Mixerkanals können Sie den Klang aller Samples in diesem Deck gleichzeitig formen.

Remix Deck – Tastaturkürzel

Mit Tastaturkürzeln auf Ihrer Tastatur können Sie viel flexibler agieren, als mit der Computermaus. Abhängig vom aktuellen Status eines Sample Slots, löst das Tastaturkürzel eine unterschiedliche Aktion aus:

- Ein Sample aus dem darüber liegenden Deck in einen leeren Sample Slot transferieren.
- Wenn das Sample wiedergegeben wird, aber stummgeschaltet ist, wird die Stummschaltung aufgehoben.
- Wenn das Sample hörbar wiedergegeben wird, wird die Stummschaltung aktiviert.
- Wenn das Sample gestoppt ist, wird es gestartet.
- Drücken und halten Sie die Taste, während ein Sample wiedergegeben wird, um es zu stoppen und an den Anfang zurückzukehren.

Die Tastaturkürzel für die einzelnen Sample Slots sind von links nach rechts: [Z]/[X]/[C]/[V] (für Deck C) und [B]/[N]/[M]/[<] (für Deck D).

Außerdem wenn ein Sample wiedergegeben wird:

► Wenn Sie [Shift] + Tastaturkürzel drücken, stoppt das Sample und setzt die Positionsmarker an die Startposition des Samples zurück.

► Wenn Sie [Shift] + Tastaturkürzel erneut drücken, wird das Sample aus der Sample-Zelle gelöscht.

► Wenn Sie [Shift] + Tastaturkürzel noch einmal drücken, wird die aktuell in der Browserliste angewählte Datei in die Sample-Zelle geladen.

Die Tastaturkürzel steuern immer die oberste Sample-Zelle in einem Sample Slot.

Beachten Sie, dass sich diese Tastaturkürzel auf das englische Tastaturlayout beziehen. Wenn Sie ein anderssprachiges Tastaturlayout verwenden, können die Bezeichnungen unterschiedlich sein.

15.8.5 Ein Remix Set speichern

Wenn Ihnen Ihr Remix Deck gefällt, können Sie es Remix Deck in der Collection speichern und es zu einem späteren Zeitpunkt als eigenständige Datei in einer Playlist nutzen. Es ist ganz einfach:

1. Führen Sie einen Doppelklick auf den Namen des Decks in der Deck-Kopfzeile aus.
2. Geben Sie den neuen Namen für das Deck ein.
3. Klicken und halten Sie den Namen und ziehen Sie ihn runter in die Browser-Liste.

→ Ihr neues Remix Set ist nun in Ihrer Collection gespeichert. Zusätzlich werden alle Samples als individuelle Samples in dem Ordner "All Samples" gespeichert.

15.9 Verwendung des Loop Recoders

In einem der vorangegangenen Kapitel haben wir Ihnen gezeigt, wie Sie die Remix Decks nutzen können, um One-Shots oder Loops wiederzugeben. Es wurde dabei von bereits vorhandenem Audiomaterial ausgegangen. Der Loop Recorder bietet die Möglichkeit, neues Audiomaterial in Echtzeit aufzunehmen!



Der Loop Recorder.

Sie können hiermit Audiosignale über den Mikrofoneingang Ihrer Soundkarte (oder Ihres Mixers) einfangen, Ihre Scratch-Manöver in Echtzeit aufnehmen oder einfach ein paar Takte eines besonderen Tracks aufnehmen, während Sie die FX-Einstellungen verändern.

Voraussetzungen

TRAKTOR befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* befindet sich immer noch in Deck B. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte den Status Master tragen. Das Deck A wurde angehalten.
- Der Crossfader befindet sich in ganz rechter Position.
- Die FX-Einheit 2 enthält Ihren lieblings FX, befindet sich im Single-Modus und wurde dem Deck B zugewiesen. Der Effekt sollte deaktiviert sein (ON-Button deaktiviert).

> In LE 2 und ME 2 gibt es keinen Loop-Recorder.

15.9.1 Wahl einer Eingangsquelle

Der Loop Recorder kann Signale von verschiedenen Eingangsquellen aufnehmen. Sie können die gewünschte Eingangsquelle durch Klicken auf das Source- (Quellen-)Menü auswählen (das Kontextmenü befindet sich direkt unter dem DRY/WET-Regler des Loop Recorders):



Das Source-Menü des Loop Recorders.

In diesem Menü haben Sie die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- *Main* nimmt das gesamte Signal aus TRAKTOR auf.
- *Cue* nimmt die Kanäle auf, deren Kopfhörer-Cue-Button gedrückt ist.
- *Ext* nimmt alle Signale auf, die an den Eingangs-Kanälen (Input Send) von TRAKTOR anliegen.
- *Aux* nimmt das Signal auf, das dem TRAKTOR-Aux-Kanal zugewiesen ist-typischerweise der Mikrofoneingang (weitere Informationen, wie Sie ein Mikrofon verwenden, erhalten Sie in Kapitel ↑18.6, Ein Mikrofon integrieren).

In unserem Beispiel möchten wir das Signal des Hauptausgangs aufnehmen:

► Wählen Sie den Eintrag *Main* im Source-Menü:

15.9.2 Aufnahme eines Loops

Wir wollen jetzt einen Loop aufnehmen.

Anpassen der Loop-Länge

Bevor wir mit der Aufnahme beginnen, müssen wir die Länge des Loops spezifizieren, den wir aufnehmen möchten:

► Drücken Sie wiederholt auf den SIZE-Button, um durch die Loop-Längen zu blättern, die die Aufnahmelänge (in Taktschlägen) bestimmen.

Sie können die aktuell gewählte Loop-Länge in der Software im oberen Teil des Loop Recorders ablesen. In unserem Beispiel wählen wir einen Loop mit 4 Taktschlägen aus:



Die gewählte Loop-Länge wird in der Software angezeigt.

Aufnahme starten

Verfahren Sie jetzt wie folgt:

► Eliminieren Sie die tiefen und mittleren Frequenzen in Kanal B, indem Sie die LO- und MID-Regler komplett gegen den Uhrzeigersinn drehen.

► Drehen Sie den DRY/WET-Regler des Loop Recorders komplett im Uhrzeigersinn.

Wenn Sie bereit sind, drücken Sie den Record-Button.

Der Loop Recorder startet automatisch mit der Aufnahme (Record-Button leuchtet), beendet diese wenn die gewählte Loop-Länge erreicht wurde (Record-Button leuchtet nicht mehr) und gibt den Loop anschließend wieder (Play-Button leuchtet). Das war's!

Sie können hören, dass die Equalizer-Anpassungen bei der Aufnahme berücksichtigt wurden.

Sie werden feststellen, dass der Loop automatisch startet, wenn die Aufnahme beendet ist. Wenn Sie dieses nicht wünschen, drücken Sie einfach dden Play-Button während der Aufnahme. Der Loop wird jetzt nur wiedergegeben, wenn Sie dieses ausdrücklich veranlassen.

Wiedergabe des aufgenommenen Loops

Sie können das Verhältnis zwischen der geloopten Aufnahme und des Hauptausgangssignals einstellen, indem Sie den DRY/WET-Regler des Loop Recorders verwenden:

Sie können den aufgenommen Loop mit dem Play-Button starten und stoppen. Wenn Sie dieses ausführen, werden Sie Folgendes feststellen:

- Der Loop Recorder startet immer synchron zum Tempo Master, in unserem Beispiel also zu Deck B.
- Sie müssen sich um die Stellung des DRY/WET-Drehreglers keine Gedanken machen, wenn Sie den Loop Recorder stoppen. Wenn Sie den Loop-Recorder gestoppt haben wird der DRY/WET-Regler automatisch umgangen, unabhängig davon, in welcher Stellung er sich befindet. Dieses sorgt für nahtlose Übergänge, da das Hauptsignal seinen ursprünglichen Pegel beibehält.

Löschen eines Loops und starten einer erneuten Aufnahme

Wenn Ihnen Ihre Aufnahme nicht gefällt und Sie einen weiteren Versuch starten wollen:

► Drücken Sie den UNDO-Button, wenn der Loo -Recorder angehalten wurde (während der Wiedergabe des Loop Recorders ist dieser Button nicht sichtbar).

→ Die Aufnahme wird damit gelöscht und Sie können es erneut versuchen.

Sie können jetzt beispielsweise erneut versuchen einen Loop des Tracks in Deck B aufzunehmen, während Sie die FX bearbeiten, die sich in der FX-Einheit 2 befinden:

1. Drehen Sie die Equalizer-Drehregler von Kanal B wieder in die neutrale Stellung.
2. Drücken Sie den Record-Button des Loop Recorders und stellen Sie die FX-Regler und Buttons der FX-Einheit 2 so lange ein, bis Sie zufrieden sind.

Da der Loop Recorder *Audiosignale* (inklusive einer Effektbearbeitung) aufnimmt, können Sie auf diesem Weg neue Loops aus Ihren bestehenden Tracks generieren!

15.9.3 Overdubbing (Overdub-Aufnahmen)

Sie können zusätzlich weitere Aufnahmen in Echtzeit über Ihre bereits aufgenommenen Loops legen (Overdub-Aufnahmen). Um dies zu tun:

► Drücken Sie die Record-Button während der Loop Recorder einen bereits aufgenommenen Loop wiedergibt, führen Sie DJ-Manöver, wie Scratchen und ähnliches aus oder singen Sie etwas dazu und drücken Sie den Record-Button ein zweites Mal, um die Overdub-Aufnahme zu beenden.

→ Die neue Audioaufnahme wird dem bereits aufgenommenen Loop hinzugefügt.

- ▶ Wenn Ihnen die Overdub-Aufnahme nicht gefällt, drücken Sie UNDO und löschen damit den zuletzt aufgenommenen Loop.
- ▶ Durch ein erneutes Drücken von UNDO wird die verworfene Overdub-Aufnahme wieder hergestellt.
- ▶ Wenn Sie den gesamten Inhalt des Loop Recorders löschen möchten, drücken Sie DEL, während die Wiedergabe des Loop Recorders gestoppt wurde.

15.9.4 Zusätzliche Verwendungsmöglichkeiten des aufgenommenen Loops

Eine der herausragenden Möglichkeiten des Loop Recorders ist es, dass Sie Ihn zum Aufnehmen von Loops verwenden können, die danach in die Remix Deck transferiert werden können. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- ▶ Klicken Sie auf das Loop-Längen-Display des Loop Recorders und ziehen Sie den Loop von dieser Stelle in einen leeren Sample Slot in einem Remix Deck.
- → Nun wurde der Loop gespeichert und Sie können, wenn Sie möchten, einen neuen Loop mit dem Loop Recorder aufnehmen.
- → Schließlich und endlich wird Ihr Loop auch automatisch der Track Collection hinzugefügt und Sie können ihn jederzeit wiederverwenden!

15.10 Synchronisation

Wir möchten uns an dieser Stelle mit den umfangreichen Synchronisationsfunktionen von TRAKTOR beschäftigen. Wenn Sie sich mit diesen Funktionen auseinandergesetzt haben, werden Sie in der Lage sein, diese leistungsstarken Werkzeuge einsetzen zu können, um spannende und abwechslungsreiche Mixe anzufertigen.

15.10.1 Einführung

In den vorangegangenen Tutorials haben wir die Synchronisationsfunktion von TRAKTOR schon mehrere Male in Aktion erlebt:

- Wir haben einen Track zu einem anderen synchronisiert, bevor wir den Mix durchgeführt haben (siehe Kapitel ↑15.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks).
- Wir haben uns mit Loops beschäftigt und Cue-Punkte angesprungen, ohne den Taktbezug zu verlieren (siehe Kapitel ↑15.6, Loops und Cue-Punkte setzen).
- Wir konnten hören, wie der Gate FX den laufenden Track synchron bearbeitet hat (siehe Kapitel ↑15.7, Effekte hinzufügen).
- Wir haben Samples aus einem Track rausgegriffen und synchron zu dem Track wiedergegeben (siehe Kapitel ↑15.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix).
- Wir haben einen Loop mit dem Loop Recorder aufgenommen und synchron zu dem Track wiedergegeben (siehe Kapitel ↑15.9, Verwendung des Loop Recoders).

15.10.2 Tempo-Master

Beachten Sie, dass das Synchronisationskonzept in TRAKTOR erweitert und verbessert wurde, sodass TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-Anwender die Vorteile einer verriegelten Synchronisierung auch in Verbindung mit Timecode-Vinyl oder -CDs nutzen können!

Um diese Funktion richtig auszuführen, benötigt TRAKTOR eine Tempo- und Takt-Referenz, zu der die Synchronisation stattfindet. Dieses soll als **Tempo-Master** bezeichnet werden. Die Quelle des Tempo-Master muss während eines Mixes nicht konstant sein, es kann aber immer nur eine Quelle als Tempo-Master dienen-und nur eine.

> Wenn Sie beispielsweise SYNC in einem Track-Deck aktivieren, bedeutet das, dass Sie folgenden Befehl an TRAKTOR ausgeben. "Synchronisiere den Track dieses Decks zu dem aktuellen Tempo-Master."

In TRAKTOR kann die Master-Clock oder jedes Track-Deck als Tempo-Master dienen:

- Die Master Clock in TRAKTOR kann eine Tempovorgabe und einen Tick (zum Anfertigen eines Beatgrids) generieren.
- Ein Deck kann das Master-Tempo und die Master-Phase liefern.

TRAKTOR-LE-2-Anwender können lediglich ein Deck als Tempo-Master nutzen.

> Um zu verhindern, dass Remix-Decks zum Master-Deck werden, deaktivieren Sie die entsprechende Option im Transport-Bereich der Preferences. Weitere Informationen hierzu in Abschnitt ↑13.8, Transport.

Wer gibt den Takt vor? (Tempo Master)

Sie haben die Möglichkeit, Ihren Mix mit verschiedenen Deck-Ausstattungen zu bestreiten: Sie können mit zwei Track Decks alleine mixen und dazu alternativ die beiden Remix Decks (voreingestellter Aufbau) oder zwei zusätzliche Track Decks mit einbinden.

In Abhängigkeit Ihres gewünschten DJ- und Deck-Aufbaus, gibt es unterschiedliche Bedürfnisse und Perspektiven, einen Tempo-Master auszuwählen. Im Folgenden beschreiben wir verschiedene Anwendungsszenarien.

Was ist neu an dem Synchronisationskonzept?

Bis jetzt konnten Sie einen Track zu einem anderen synchronisieren, wobei die Phase ebenfalls synchronisiert wurde. TRAKTOR entkoppelt die Synchronisation der Phase und des Tempos, wenn Sie den TempoSync-Modus verwenden. Anders ausgedrückt wird die SYNC-Funktion beim Auseinanderschieben der Phasen der Tracks nie komplett ausgeschaltet, wenn Sie TempoSync auswählen, sondern nur optisch abgedunkelt. Wenn Sie BeatSync verwenden, erscheint der SYNC-Button beim Auseinanderschieben von Tracks ebenfalls abgedunkelt, aber TRAKTOR legt die Phasen der Tracks selbständig wieder übereinander.

Dieses Konzept erlaubt es allen Anwendern, inklusive der TRAKTOR-SCRATCH-Anwender, die **Tempoübereinstimmung** der Tracks auch dann beizubehalten, wenn das Tempo von zwei oder mehreren Tracks gleichzeitig verändert wird und ihre Phasen gegeneinander verschoben wurden.

Was ist synchron und was nicht?

Für Samples im Loop-Modus und tempobasierte Effekte gilt, dass sie immer automatisch zum gerade aktiven Tempo-Master synchronisiert werden.

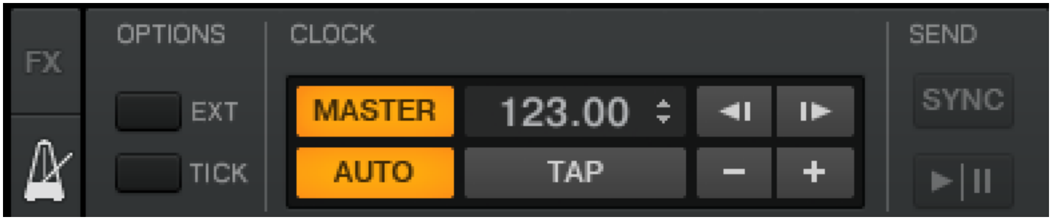
Andererseits haben Sie für jedes Deck die Wahl, ob es automatisch synchronisiert werden soll oder nicht — wenn Sie beispielsweise das Beatmatching manuell vornehmen möchten (siehe Tutorial in Kapitel ↑15.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks) oder für das Deck ganz auf das Beatmatching verzichten möchten.

TRAKTOR übernimmt die Auswahl: der Auto-Modus

> ⚠ In TRAKTOR LE 2 ist der AUTO-Modus in der Voreinstellung aktiviert. Sie können das MASTER Deck manuell ändern, indem Sie auf den MASTER-Button eines anderen Decks klicken. Ein Master-Clock-Panel gibt es in diesen Versionen nicht.

Zuerst schauen wir uns die Master Clock in TRAKTOR an:

► Öffnen Sie das Master-Clock-Panel links oben im Fenster, indem Sie auf das Metronom-Symbol klicken:



Das Master-Clock-Panel in TRAKTOR.

In diesem Master-Clock-Panel können Sie sehen, dass der AUTO-Button aktiviert wurde und TRAKTOR sich im Auto-Modus befindet.

> Der Auto-Modus ist in der Voreinstellung eingeschaltet und wurde von uns in allen vorangegangenen Tutorials verwendet.

Wenn AUTO aktiviert wurde, schaltet TRAKTOR automatisch den Tempo Master zwischen den Decks wie folgt um:

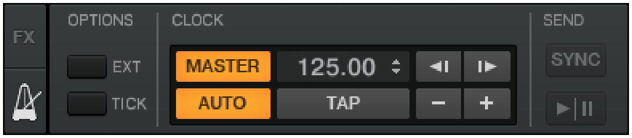
- Wenn das Deck gestoppt wird, das als Tempo-Master agiert hat.
- Wenn Sie einen neuen Track / Remix-Set in das Deck laden.

In diesem Fall müssen Sie sich während eines Mixes nicht um die Bestimmung des Tempo-Master kümmern.

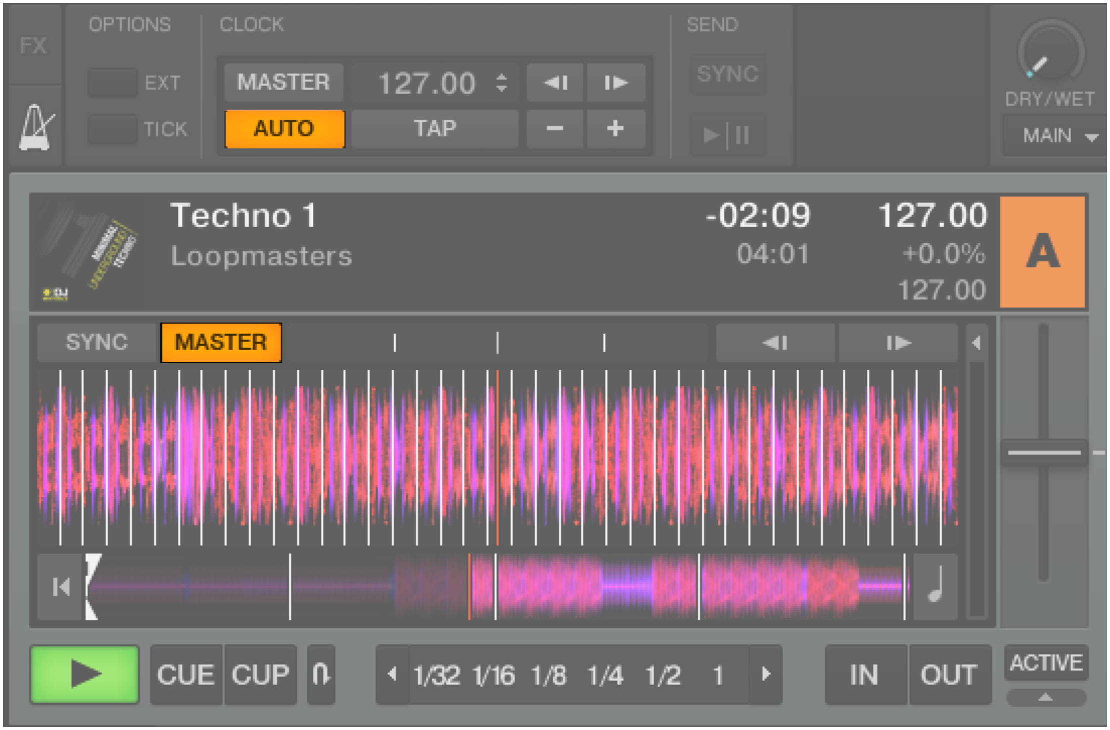
> Wenn kein anderes Track-Deck zur Wiedergabe genutzt wird, wird die Master-Clock zum Tempo-Master und sorgt dafür, dass die FX und/oder geloopte Samples synchron zueinander laufen!

Sie können dieses wie folgt testen:

1. Stoppen Sie die Wiedergabe in allen Decks. Der MASTER-Button im Master-Clock-Panel leuchtet, was zur Folge hat, dass die Master-Clock der aktuelle Tempo-Master ist:



2. Laden Sie die zwei Tracks in Deck A und Deck B.
3. Starten Sie die Wiedergabe in Deck A. Das Deck A ist jetzt der Tempo-Master: Der MASTER-Button im Master-Clock-Panel erlischt und stattdessen leuchtet der MASTER-Button im linken Deck-Display:



4. Starten Sie die Wiedergabe in Deck B und passen Sie den Track in Deck B dem Track in Deck A an (entweder manuell oder mit der automatischen Sync-Funktion).
5. Stoppen Sie das Deck A.

→ Das Deck B ist jetzt der Tempo-Master: Der MASTER-Button erlischt im linken Deck-Display und leuchtet stattdessen im rechten Deck-Display:



Wenn Sie in Ihren Sets nur zwei Decks verwenden möchten oder wenn Sie manuell beatmatchen, eignet sich der Auto-Modus am besten: er sorgt dafür, dass jeder neu geladene Track als Tempo-Master fungiert.

Wenn Sie eine Kombination aus manuellem Beatmatching und synchronisiertem Beatmatching betreiben möchten, sollten Sie den AUTO-Button gedrückt lassen und die SYNC-Buttons in den Decks dann aktivieren, wenn es nötig ist:

- Wenn SYNC aktiviert wurde, übernimmt das neue Deck das Tempo von dem bisherigen Tempo-Master.
- Wenn SYNC deaktiviert wurde, bestimmt der neue Track das Tempo des Tempo-Master.

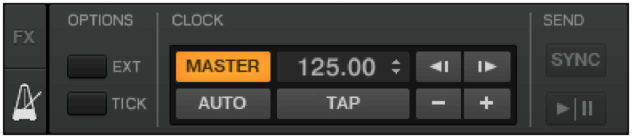
Beachten Sie, dass Sie ein Deck auch manuell als Tempo-Master bestimmen können:

► Um ein Track Deck manuell zu einem Tempo-Master zu machen, klicken Sie auf den MASTER-Button dieses Decks.

Die Master Clock als Tempo-Master verwenden (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

Wenn Sie beat-synchrone DJ-Sets mit mehr als 2 Decks bestreiten möchten und dabei auch synchrone Remix Decks zum Einsatz kommen sollen, sollten Sie die Master Clock als Tempo-Master benutzen. Die Master Clock produziert immer eine verlässliche Temporeferenz, die sich nicht verändert. Sie können diese auch dann verwenden, wenn Sie beat-synchrone Übergänge machen möchten und sich das Tempo Ihres Mixes während Ihres kompletten Sets nicht ändert. Um dieses einzurichten, führen Sie Folgendes aus:

1. Deaktivieren Sie den AUTO-Button im Master-Clock-Panel von TRAKTOR.
2. Klicken Sie auf den MASTER-Button im Master-Clock-Panel, um diesen als Tempo-Master zu fixieren.
3. Das Master-Clock-Panel sollte nun wie folgt aussehen:



4. Aktivieren Sie die Sync-Funktion in allen Decks, indem Sie die entsprechenden SYNC-Buttons drücken.

Jetzt folgen alle Decks dem Tempo der Master Clock. Sie können das Tempo der Master Clock auf die Geschwindigkeit einstellen, in der Sie Ihr DJ-Set bestreiten möchten, indem Sie das Zahlenfeld neben dem MASTER-Button verwenden (siehe Abbildung oben):

► Sie können das Tempo der Master Clock ändern, indem Sie auf den angezeigten BPM-Wert klicken und die Maus bei gedrückter Maustaste in vertikaler Richtung bewegen (Sie können die Änderung des Tempos auch mittels eines zugewiesenen MIDI-Controllers oder der einem Tastaturkürzel auf Ihrer Computertastatur steuern).

→ Sie können sehen wie sich das Tempo in den Decks entsprechend ändert.

Genauso wie im Auto-Modus, können Sie den Tempo-Master jederzeit ändern, indem Sie MASTER in dem entsprechenden Deck drücken.

> Die Verwendung der Master Clock als Tempo-Master wird für alle TRAKTOR-Versionen inklusive der Scratch-Versionen empfohlen, da die Phasen jetzt von der Synchronisation getrennt behandelt werden. Das bedeutet, dass Sie auch bei der Verwendung von Timecode-Vinyls oder CDs und bei Änderungen der Phasen durch Scratchmanöver von der Tempofixierung Gebrauch machen können!

15.10.3 Das Beatgrid (Taktgitter)

Ein Track Deck kann nur dann als zuverlässiger Tempo-Master dienen, wenn der darin enthaltenen Track exakt durch die automatische Analyse bestimmt wurde. Sollte das nicht der Fall sein, wäre die "Referenz", die das Deck verwendet nicht korrekt. Tracks werden in TRAKTOR

analysiert, um deren BPM (Tempo) und Position der Taktschläge ("Transienten") zu ermittelt. Basierend auf diesen Informationen erzeugt TRAKTOR ein sogenanntes **Beatgrid**, das als Phasenreferenz zur Synchronisation dient.



Die Wellenform mit Beatmarker (1) und Beatgrid (repräsentiert durch weiße vertikale Segmente (2)) eines Tracks.

Die Beatgrids eines Tracks sind nicht nur dann wichtig, wenn ein Track Deck als Tempo-Master verwendet wird, sondern auch dann, wenn Sie dieses Track Deck zu einem anderen Tempo-Master, unabhängig davon welches dies ist, synchronisieren möchten.

Die Demo-Tracks, die wir in den Tutorials verwendet haben, wurden bereits im Vorfeld analysiert und sind mit einem verlässlichen Beatgrid versehen. Bevor Sie mit Ihren Tracks von den Synchronisationsfunktionen umfangreich Gebrauch machen können, müssen diese analysiert werden. Dieser Vorgang wird in der Regel automatisch vorgenommen, wenn Sie einen Track zum ersten Mal in ein Deck laden - Sie können das Beatgrid manuell nachbearbeiten, falls dieser Vorgang nicht erfolgreich war.

15.10.4 Weitere nützliche Synchronisationswerkzeuge

Zum Schluss möchten wir noch drei andere interessante Funktionen aufzeigen, die im Zusammenhang mit der Synchronisation stehen: der Snap- und Quantize-Modus und die Tonhöhenkorrektur (Keylock).

Snap- und Quantize-Modus

Vielleicht erinnern Sie sich noch an den Snap- und Quantize-Modus, die wir bereits in den Tutorials in Abschnitt ↑15.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks vorgestellt haben? Es handelt sich hierbei um wichtige Werkzeuge, die Ihnen bei der Synchronisation Ihrer Tracks behilflich sein können:

- Der Snap-Modus sorgt dafür, dass ein Loop oder Cue-Punkt, den Sie setzen, automatisch auf den Beat springt, der am nächsten an der Abspielposition liegt.

- Der Quantize-Modus sorgt dafür, dass jeder Sprung, den Sie durch einen Track machen, synchron erfolgt-unabhängig davon, ob Sie zu einem Loop, einem Cue-Punkt oder einem Takt springen.

Klicken Sie auf die S- und Q-Buttons im Global-Bereich, um die Snap- und Quantize-Modi ein- und auszuschalten:



Die S- und Q-Buttons erlauben das Aktivieren/Deaktivieren des entsprechenden Snap- und Quantize-Modus.

Abhängig von dem, was Sie machen möchten, können Sie jederzeit entscheiden, diese beiden Modi ein- oder auszuschalten. Es folgen ein paar Beispiele:

- Wenn Sie einen Loop setzen möchten, der direkt auf einem Taktschlag beginnt, sollten Sie Snap aktivieren und einen Auto-Loop-Button in der Nähe des gewünschten Takts drücken.
- Im Gegensatz dazu sollten Sie Snap deaktivieren, bevor Sie einen nicht leuchtenden Hotcue-Button drücken, wenn Sie einen Cue-Punkt an den Startpunkt eines Gesangsparts setzen möchten, der nicht auf einem Takt startet.
- Wenn Sie einen synchronisierten Track mixen möchten und die Taktstartpunkte beider Tracks perfekt übereinander liegen sollen, aktivieren Sie den Quant-Button, bevor Sie Play (oder einen Hotcue-Button) drücken.
- Auf der anderen Seite kann es auch sein, dass Sie Quant lieber deaktivieren möchten, um mit Samples, die in die Remix Decks geladen wurden, Stotter-Effekte zu erzielen, indem Sie den entsprechenden Hotcue-Button schnell hintereinander drücken.

Die Tonhöhe Ihrer Tracks fixieren

Wenn Sie Tracks synchronisieren, verändern Sie ihr Tempo und damit auch ihre Tonhöhe (Pitch/Key). Wenn Sie einen Track langsamer wiedergeben wird seine Tonhöhe niedriger und wenn Sie ihn schneller abspielen, erhöht sich die Tonhöhe. Bei kleinen Tempoänderungen ist

dies nicht besonders problematisch. Sollten Sie aber größere Tempoänderungen vornehmen, kann die resultierende Tonhöhenänderung etwas drastischer ausfallen: Kick-Drums verlieren an Durchsetzungskraft, Stimmen klingen albern, etc.

Um dieses zu vermeiden, ist TRAKTOR mit einer Tonhöhenkorrektur ausgestattet, die die Tonhöhen (Key) und das Tempo (BPM) eines Tracks entkoppelt:

1. Laden Sie zwei Tracks mit völlig unterschiedlichen Tempi in Deck A und B. In der Voreinstellung ist für den internen TRAKTOR Tempo-Fader ein Bereich von +/-8% eingestellt - die Tracks, die Sie mixen, sollten daher vom Tempo nicht mehr als +/-8% auseinander liegen, da Sie diese sonst nicht manuell synchronisieren können. Sie können abweichend davon einen größeren Tempo-Bereich in den Preferences auswählen unter *Preferences > Transport > Tempo*)
2. Starten Sie die Wiedergabe in beiden Decks und synchronisieren Sie Deck B zu Deck A. Sie können deutlich hören, dass sich die Tonhöhe von Deck B geändert hat.
3. Drücken Sie jetzt auf die Keylock-On-Taste in Deck B. Dieser Vorgang aktiviert die Tonhöhenkorrektur für dieses Deck.

→ Die Tonhöhe dieses Tracks kehrt auf ihren ursprünglichen Wert zurück und bewahrt damit im Wesentlichen dessen akustischen Ausdruck. Im Mixer und Deck-Display leuchtet die Keylock-Anzeige und signalisiert, dass die Tonhöhenkorrektur für dieses Deck aktiviert wurde:



Wenn Sie den Keylock-Button im Mixer aktivieren, bleibt die aktuelle Tonhöhe erhalten. Mit dem KEY-Drehregler können Sie die Tonhöhe ändern und einen harmonischen Mix passend zu dem Track in einem anderen Deck erzeugen.

15.11 Harmonic Mixing

Sie haben sicherlich auch schon die Erfahrung gemacht, dass sich manche Tracks außerordentlich gut miteinander mischen lassen und eine perfekte, musikalische Symbiose eingehen. Meist liegt das daran, dass Sie die gleiche Tonart (Key) haben (oder zumindest zwei sehr gut passende).

Die Technik des Harmonic Mixings beruhte bisher entweder auf dem Wissen um die Tonart der Tracks (z.B. manuell mit einem Klavier herausgefunden) oder auf der Nutzung zusätzlicher Software zur Identifizierung. Die Tonart-Erkennung von TRAKTOR automatisiert jetzt diesen Vorgang. Die Tonart (Key) kann jetzt schnell und einfach bei der Auswahl zueinander passender Tracks genutzt werden (und sich beißende Tonarten werden vermieden).

Für Harmonic Mixing muss der Key-Lock in TRAKTOR aktiviert sein!

In diesem Abschnitt konzentrieren wir uns auf die *Open-Key*-Notationsform, um Harmonic Mixing zu erklären (stellen Sie sicher, dass die Notation für *Displayed in Traktor* in den Analyze-Optionen auf *Open Key* gesetzt ist). *Open Key* führt im Grunde einfach eine Nummern-Skala für die 12 diatonischen Tonarten ein. Es bezeichnet außerdem Tracks in Dur zusätzlich mit einem **d** und Tracks in Moll mit einem **m** in der Abkürzung.

Beim harmonischen mischen von Tracks führen Tracks mit der gleichen Tonart natürlich zu den besten Ergebnissen, z.B. 11d mit 11d. Ähnlich gut klingen Songs mit dem gleichen Tongeschlecht (Dur bzw. Moll) und benachbarten Nummern. Wenn Sie zum Beispiel einen Track in der Tonart 1m haben, können Sie ihn mit Tracks in der Tonart 2m oder 12m kombinieren. Obwohl 3m und 11m auch in der Nähe von 1m sitzen, werden sie nicht so gut funktionieren.

Es ist möglich, Tracks mit entgegengesetzter Tonart zu mischen, d.h. von einem Track in Dur zu einem Track in Moll, z.B. von 5d nach 5m (oder umgekehrt). Dabei wird Ihnen auffallen, dass sich die Stimmung ändert. In diesem Szenario ist es am besten, sich nach Passagen in den Tracks umzuschauen, die sich gut für Übergänge eignen, z.B. ein perkussives Outro.

Wenn Sie sich die analysierten Tracks im Browser anschauen, sehen Sie im Key-Feld Werte, wie 11d, 12m, 7d, usw. (siehe Abbildung unten). Mit einem Klick auf das Key-Feld in der Kopfzeile des Key-Spalte sortiert TRAKTOR die Tracks nach der Key-Reihenfolge und färbt sie in einer Farbskala ein. Dadurch werden passende Tonarten zusammen in der Liste gruppiert und gemäß Open Key benachbarte Tonarten finden Sie jeweils darüber bzw. darunter.



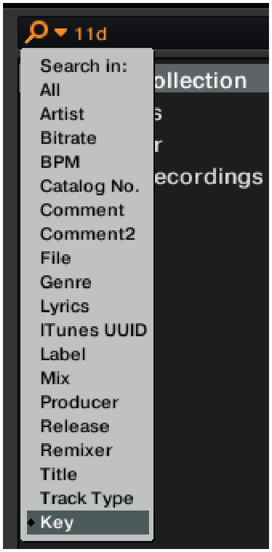
Das Browser-Fenster mit den Demo-Tracks.

Bei Tracks, die bereits mit Key-Informationen versehen wurden, wird dies in der Spalte Key Text im Browser angezeigt. Um nach Tracks in einer bestimmten Tonart zu suchen:

1. Klicken Sie den Refine-Button (das unten abgebildete Lupen-Symbol) und wählen dann *Key* (Tonart).
2. Geben Sie im Suchfeld einen Key-Wert ein (z.B. 11d).

Sie können den Suchbegriff in jeder Notations-Form eingeben, unabhängig von der aktuell in den Analyze-Options eingestellten.

→ TRAKTOR sucht nun in Ihrer Collection (oder Playlist) nach Treffern.



Die Verfeinerungsliste.

Um das Prinzip des "Harmonic Mixings" zu testen:

► Laden Sie ‘Tech House 2’ aus den TRAKTOR-Demo-Tracks in Deck A und ‘Techno 2’ in Deck B.

→ Sie werden bemerken, dass beide Tracks den gleichen Key-Wert von "11d" haben.



Die Suchresultate für die Tonart 11d.

Achten Sie darauf, dass beide Track-Decks den Key-Lock aktiviert haben!

Starten Sie zuerst das Track-Deck A und experimentieren Sie dann mit der Mischung der beiden Tracks zur Erzeugung längerer Mix-Passagen. Es wird Ihnen auffallen, das die Tracks sehr gut miteinander harmonieren. Versuchen Sie als Erweiterung davon einige der Techniken, die wir in den vorherigen Tutorials behandelt haben (siehe ↑15.6.1, Verwendung von Loops, ↑15.6.2, Hotcues verwenden, ↑15.7, Effekte hinzufügen und ↑15.8.3, Ein Sample aus einem Track rausgreifen).

Die Kontext-Suche ist im Zusammenhang mit Harmonic Mixing die wichtigste Suchform. Durch einen Klick auf das Lupensymbol neben dem Key-Wert in der Playlist zeigt TRAKTOR alle Tracks in Ihrer Sammlung an, die harmonisch zum angewählten Track passen.

Suchen Sie einmal nach Tracks in Ihrer eigenen Sammlung und experimentieren Sie mit Harmonic Mixing.

16 Fehlerbehebung

Nachfolgend finden Sie die Beschreibung häufig auftretender Probleme bei der Verwendung von TRAKTOR und die passenden Lösungsvorschläge.

16.1 TRAKTOR startet nicht

► Prüfen Sie die Systemanforderungen für TRAKTOR. Die minimalen Systemanforderungen stellen das untere Limit dar, mit dem Sie noch arbeiten können, anspruchsvollere Funktionen können damit nicht ausgeführt werden (z. B. Tonhöhenkorrektur, FX). Mehr RAM-Speicher kann die Situation verbessern.

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellste Version von TRAKTOR benutzen. Die aktuelle Version finden Sie unter: http://www.native-instruments.com/updates.
2. Vergewissern Sie sich, dass Sie nicht auf eine veraltete Applikation/Verknüpfung geklickt haben.
3. Versuchen Sie, Ihren Computer neu zu starten. Entfernen Sie alle Audio-Interfaces und andere Computer-Peripheriegeräte wie Drucker, Scanner usw.
4. Versuchen Sie, die Datei **collection.nml** im TRAKTOR-Stammverzeichnis umzubenennen, um TRAKTOR mit einer leeren Track-Collection neu zu starten und importieren Sie dann die umbenannte Collection.

16.2 Latenz-Probleme

Überprüfen Sie, ob Ihr Computer leistungsfähig genug ist, um Audiosignale ohne Aussetzer in Echtzeit zu verarbeiten. Es ist generell nicht zu empfehlen, Laptops mit Shared-Memory Grafikkarten zu benutzen. Sie benötigen den gesamten Speicher und die komplette Verarbeitungsleistung für Ihre Audio-Software.

- Verwenden Sie den Laptop möglichst nicht im Batteriebetrieb, da die Energieverwaltung die Taktrate der CPU herunterregeln kann, um Strom zu sparen.
- Entfernen Sie jegliche Peripheriegeräte, die Sie nicht benutzen (Drucker, Scanner, etc.). Dies kann die verfügbare Prozessorleistung erhöhen.

- Laptops sind häufig mit integrierten Geräten ausgestattet, die zu Fehlern in der Audioverarbeitung führen können. Eine weit verbreitete Fehlerquelle sind Bluetooh-Schnittstellen, Netzwerk- oder W-LAN-Adapter. Es kann notwendig sein, während der Arbeit mit TRAKTOR diese Geräte zu deaktivieren.
- Die Tonhöhenkorrektur benötigt viel Rechenleistung. Sollten Störgeräusche oder Audio-Aussetzer auftreten, überprüfen Sie, dass unter Preferences > Transport > Keylock der ECO-Modus ausgewählt wurde. Wenn Sie einen langsamen Computer verwenden, sollten Sie eventuell auf die Tonhöhenkorrektur ganz verzichten.

16.3 TRAKTOR stürzt ab

Im Falle eines Absturzes kontaktieren Sie bitte das Native Instruments Support Team, wie in Kapitel ↑17.2, Technischer Support beschrieben und versenden Sie Ihre Crashlog-Datei. Sie finden die Crashlog-Datei in folgendem Ordner:

- Windows: *\Eigene Dokumente\Native Instruments\Traktor.x.x\Crashlogs*
- Mac OS X: *Benutzer/~/Library/Logs/CrashReporter*

16.4 Updates

Bei allen auftretenden Problemen sollten Sie zuerst die eventuell zur Verfügung stehenden Updates herunterladen und installieren. Updates werden regelmäßig veröffentlicht, um die Kompatibilität zu Systemupdates herzustellen, um Probleme zu beheben und um die Software beständig zu verbessern. Die Versionsnummer Ihrer Software wird auf der ersten Seite des About-Dialogs angezeigt. Diesen Dialog können Sie öffnen, indem Sie das NI-Logo in der oberen rechten Ecke der Bedienoberfläche anklicken. Alternativ können Sie die Versionsnummer einer Anwendung auch in der Registerkarte Overview des Service Center finden. Updates sind in der Registerkarte Update des Service Center zu finden, oder aber auf der NI-Website unter: http://www.native-instruments.com/updates

17 Hilfe erhalten

Sollten Sie ein Problem mit Ihrem Native Instruments Produkt haben, das Sie mit der mitgelieferten Dokumentation nicht lösen können, gibt es mehrere Möglichkeiten, zusätzliche Hilfe zu bekommen!

> Die Verweise in den folgenden Abschnitten können Sie auch aus dem Service Center heraus erreichen: Öffnen Sie das Service Center und klicken Sie auf den Support-Button in der rechten oberen Ecke.

17.1 Knowledge Base

Die Online Knowledge Base enthält viele nützliche Informationen über Ihr Native Instruments Produkt und kann Ihnen während des Einsatzes bei der Lösung möglicher Probleme behilflich sein. Die Knowledge Base finden Sie: www.native-instruments.com/knowledge.

17.2 Technischer Support

Wenn keiner der Einträge der Knowledge Base mit Ihrem Problem übereinstimmt oder die gefundenen Treffer Ihr Problem nicht lösen können, haben Sie die Möglichkeit, über das Online-Hilfeformular mit dem technischen Support von Native Instruments Kontakt aufzunehmen. Das Hilfeformular fragt zunächst Informationen zu Ihrer Hard- und Software ab. Diese Informationen sind wichtig, damit unser Team Sie bei Schwierigkeiten optimal beraten kann. Sie erreichen den Online Support unter: www.native-instruments.com/knowledge

Wenn Sie mit dem Native-Instruments-Support-Team sprechen, denken Sie bitte daran: je mehr wir über Ihre Hardware, Ihr Betriebssystem und die Software-Version wissen, desto besser können wir Ihnen bei Ihrem Problem helfen. Ihre Beschreibung sollte die folgenden Angaben enthalten:

- Wie das Problem reproduziert werden kann
- Was Sie bereits unternommen haben, um das Problem zu lösen

- Eine Beschreibung Ihres Setups, inklusive der verwendeten Hardware und und der Version Ihrer Software
- Das exakte Modell und die technischen Daten Ihres Computers

Wenn Sie eine neue Software-Version oder ein Software-Update installieren, informiert Sie eine Readme-Datei über die Neuigkeiten und neue Programmfunktionen, die noch nicht im Handbuch beschrieben wurden. Bitte öffnen und lesen Sie diese Readme-Datei, bevor Sie den technischen Support kontaktieren.

17.3 Registrierungs-Support

Sollten Probleme während des Produkt-Aktivierungs-Vorgangs auftauchen, kontaktieren Sie bitte unser Team vom Registrierungssupport: http://www.native-instruments.com/registration-support.

17.4 User-Forum (Benutzerforum)

Im Native-Instruments-User-Forum (http://www.native-instruments.com/forum), können Sie Produktthemen direkt mit anderen Benutzern und Experten diskutieren, die das Forum leiten. Denken Sie bitte daran, dass das Support-Team sich nicht am Forum beteiligt. Sollten Sie Ihr Problem nicht durch das Befragen anderer Anwender lösen können, kontaktieren Sie das Support-Team von Native Instruments, wie zuvor beschrieben.

18 Anhang — Typische Setups

In diesem Anhang erfahren Sie, wie Sie TRAKTOR mit anderen Geräten Ihres Setups verbinden.

Für alle Setups gehen wir davon aus, dass TRAKTOR zuvor korrekt auf Ihrem Computer installiert wurde. Weitere Informationen über den Installationsprozess erhalten Sie im separaten Installationshandbuch.

18.1 TRAKTOR mit eingebauter Soundkarte und Rückfalllösung (Fallback)

Dieses Setup dient vor allem dazu, TRAKTOR ohne weitere Hardware zu betreiben, zum Beispiel dann, wenn Sie Tracks im Zug oder Flugzeug vorbereiten möchten.

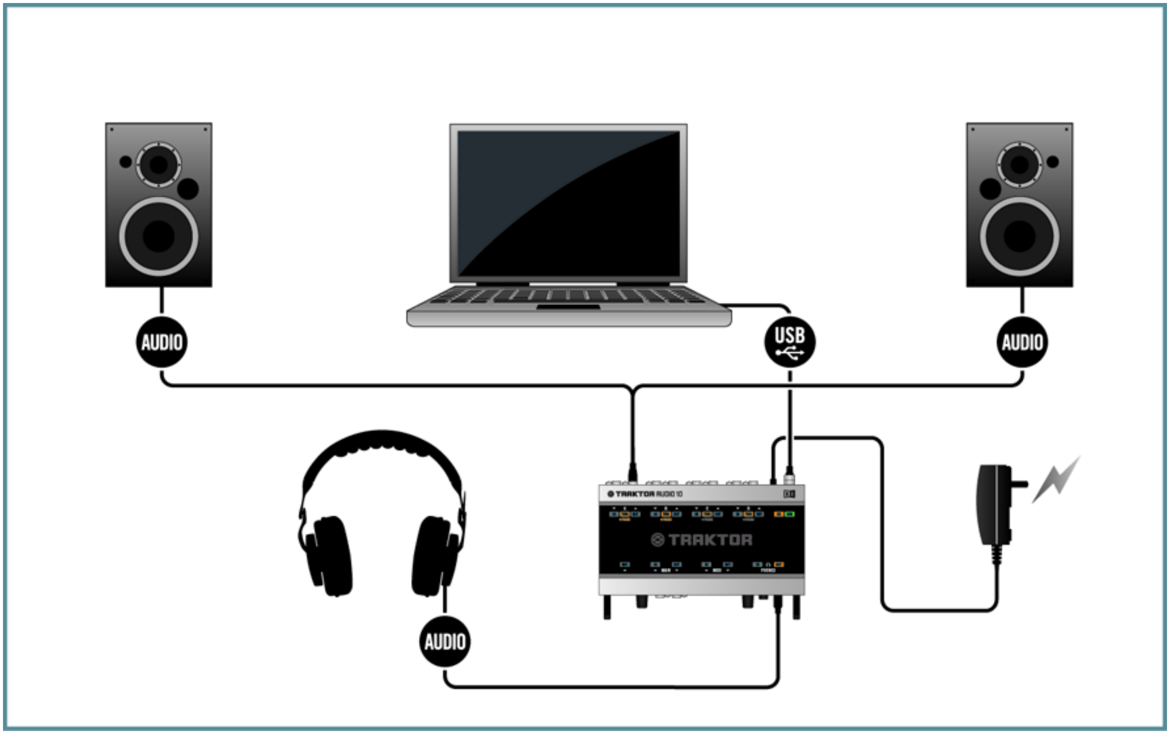
Bitte beachten Sie, dass Sie mit einer eingebauten Soundkarte Tracks nicht unabhängig vom Hauptsignal vorhören können.

► Öffnen Sie *Preferences* > *Audio Setup*.

1. Wählen Sie Ihre eingebaute Soundkarte als Audio Device aus.
2. Öffnen Sie *Preferences* > *Output Routing*.
3. Wählen Sie das einzige Ausgangspaar für den Master Output.

> Wenn Sie eine externe Soundkarte verwenden, wählen Sie Ihre eingebaute Soundkarte als Rückfalllösung (Fallback) aus. Sollten Sie TRAKTOR starten, ohne dass Ihr externes Audio-Interface angeschlossen wurde, verwendet TRAKTOR automatisch Ihre eingebaute Soundkarte. Diese neue Option bietet den Vorteil, dass Sie Ihre Tracks auf Reisen vorbereiten können, ohne die Preferences von TRAKTOR manuell ändern zu müssen.

18.2 TRAKTOR mit externem Audio-Interface



TRAKTOR mit externem Audio-Interface verwenden.

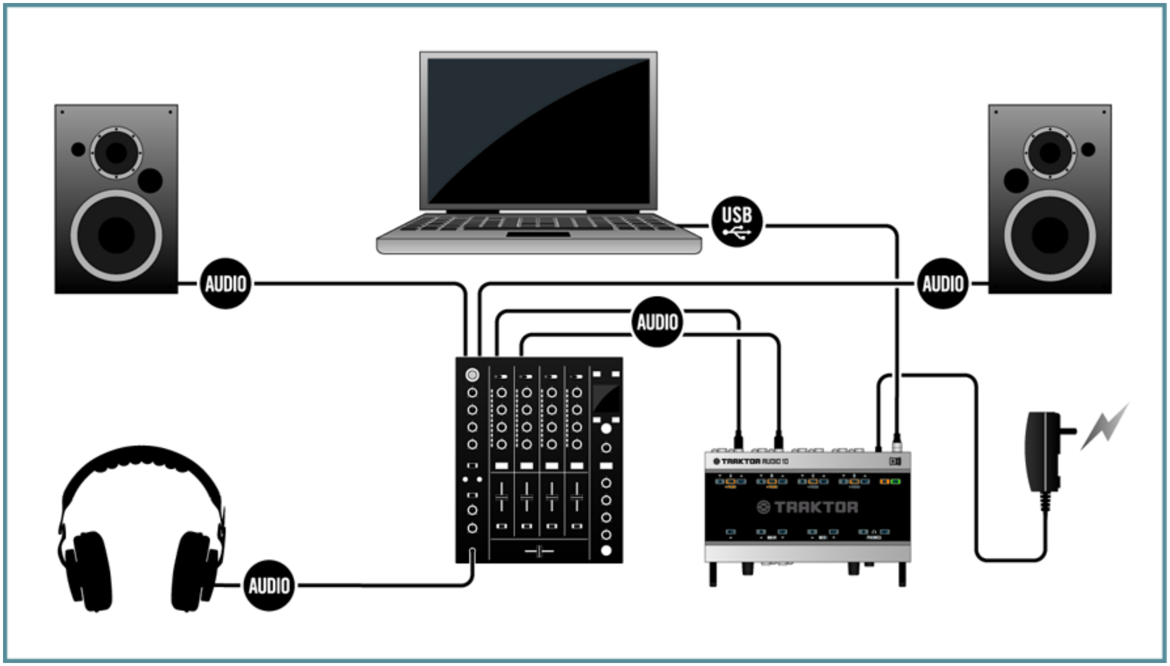
Um von der Vorhörfunktion von TRAKTOR Gebrauch machen zu können, benötigen Sie ein Audio-Interface mit zwei unabhängigen Stereoausgängen, einen für den Master-Ausgang und einen zum Vorhören. Lesen Sie das Installationshandbuch Ihres Audio-Interfaces, um zu erfahren, wie Sie dieses installieren und einrichten können. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Öffnen Sie *Preferences* > *Audio Setup*.
2. Wählen Sie Ihr externes Audio-Interface als Audio Device aus.
3. Öffnen Sie *Preferences* > *Output Routing*.
4. Wählen Sie den Internal Mixing-Modus.

5. Wählen Sie das ein Ausgangspaar für den Output Master und ein weiteres Ausgangspaar für den Output Monitor.
6. Wenn Ihr Audio-Interface noch einen weiteren Ausgang hat, können Sie diesen mit dem Output Record verbinden.
7. Verbinden Sie die Ausgänge und schließen Sie den Master Output per (Cinch-) Kabel an Ihren Verstärker oder Lautsprecher an und verbinden Sie den Kopfhörer mit dem Monitor Output.

Wenn Sie einen analogen Mixer verwenden, sieht die Verschaltung etwas anders aus. Lesen Sie in diesem Fall das nächste Kapitel.

18.3 TRAKTOR mit einem externen Mixer



Einsatz von TRAKTOR mit einem externen Mixer.

Fast alle TRAKTOR-SCRATCH-PRO-Anwender werden einen externen Mixer an Stelle des internen Mixers in TRAKTOR verwenden, grundsätzlich steht dieser Modus aber auch allen anderen TRAKTOR-Anwendern zur Verfügung. Sie benötigen dazu ein Audio-Interface, dessen Anzahl der Ausgänge (mindestens) der Menge der verwendeten Decks entspricht. Zusätzlich benötigen Sie auch einen Mixer, der über entsprechend viele Eingänge verfügt. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup*.
2. Wählen Sie Ihr externes Audio-Interface als Audio Device aus, wenn dies noch nicht erfolgt ist.
3. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
4. Wählen Sie den External Mixing-Modus.
5. Wählen Sie für jedes Deck ein Ausgangspaar.
6. Verbinden Sie die Ausgänge und schließen Sie zum Beispiel das Output Deck A per (Cinch-) Kabel an den entsprechenden Eingangskanal Ihres Mixers an.
7. Wiederholen Sie diesen Schritt für alle anderen Decks.
8. Verbinden Sie den Master-Ausgang Ihres DJ-Mixers mit Ihrem Verstärker oder Ihren Aktivboxen.

Obwohl Sie jetzt alle Mixerfunktionen mit Ihrem analogen Hardware-Mixer steuern, können Sie die restlichen Funktionen immer noch in TRAKTOR bedienen. Benutzen Sie dazu einen MIDI-Controller. Lesen Sie das nächste Kapitel, um zu erfahren, wie Sie einen MIDI-Controller in Ihr Setup einbinden können.

18.4 TRAKTOR mit einem Controller

> ⚠ LE 2 können Sie ausschließlich mit den Controllern steuern, die im Setup-Assistenten aufgeführt sind.

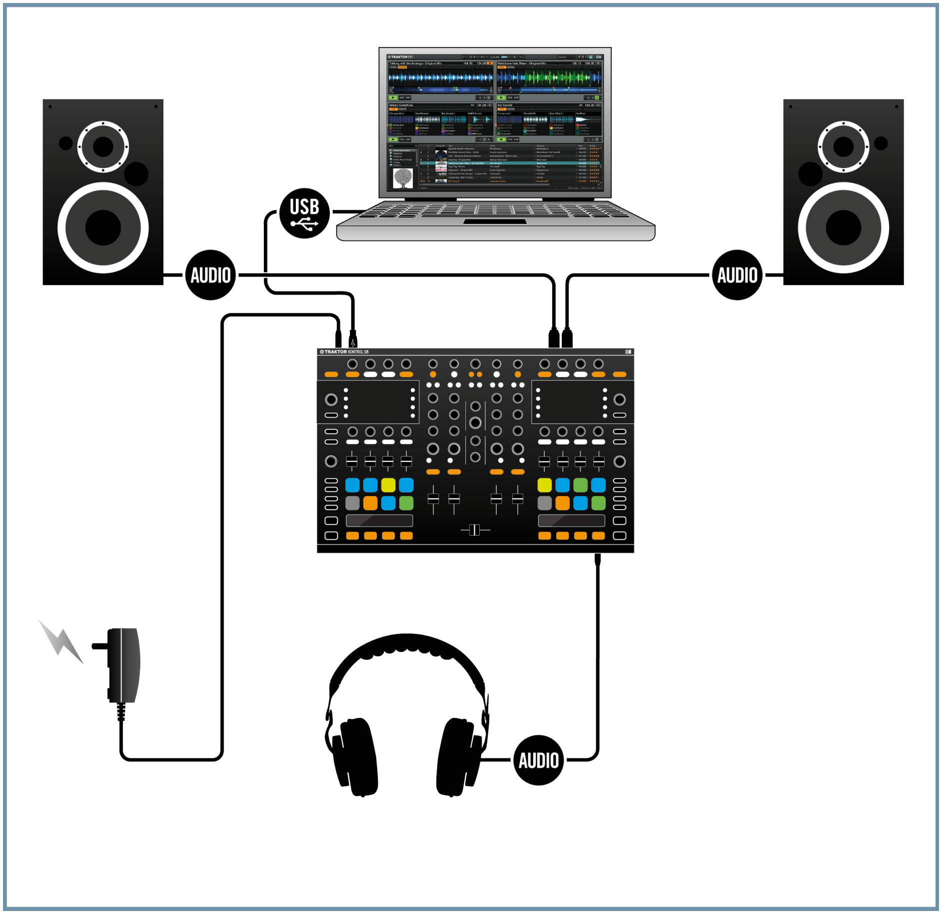
Heutzutage gibt es eine große Auswahl an unterschiedlich teuren MIDI-Controllern von verschiedenen Herstellern. Die meisten MIDI-Controller werden via USB mit Ihrem Computer verbunden. Grundsätzlich können Sie zwischen zwei Arten von MIDI-Controllern unterscheiden:

- MIDI-Controller mit Mixersteuerungen, wie zum Beispiel TRAKTOR KONTROL S4.
- MIDI-Controller ohne Mixersteuerungen, wie zum Beispiel TRAKTOR KONTROL X1.

> Darüberhinaus gibt es auch MIDI-Controller mit und ohne integriertem Audio-Interface. Typischerweise verfügen MIDI-Controller mit Mixersteuerungen über integrierte Audio-Interfaces; wir haben daher im folgenden Kapitel den TRAKTOR KONTROL S4 als Beispiel ausgewählt.

Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass MIDI-Controller "dumm" sind — erst durch die vielseitige Software werden Sie zu spannenden Werkzeugen. In TRAKTOR haben Sie die Möglichkeit, alle Funktionen fernzusteuern und darüber hinaus auch vollkommen abgefahrene Steuerungen mit Macros (zwei Befehle werden gleichzeitig mit einem Bedienelement ausgelöst) zu programmieren oder mit Modifiern (aktivieren eine zweite Funktion mit selbst zugewiesenen Shift-Buttons) zu arbeiten. Die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt und daher bietet Ihnen TRAKTOR ab Werk vorprogrammierte Beispiele für eine große Anzahl an MIDI-Controllern. Diese können Sie als gute Ausgangbasis nutzen. Lesen Sie in Kapitel ↑13.21, Analyse-Optionen, wie Sie MIDI-Zuweisungen importieren und erzeugen können.

18.4.1 Controller mit Mixersteuerungen (und optional integriertem Audio-Interface)



Ein MIDI-Controller mit Mixersteuerungen: TRAKTOR KONTROL S8.

MIDI-Controller mit Mixersteuerungen sind mit einem speziellen Bereich ausgestattet, der ähnlich aufgebaut ist, wie ein analoger Mixer und zum Beispiel Equalizer, Kanalfader und einen Crossfader besitzen und eine Möglichkeit zum Vorhören von Tracks bieten. Diese sind speziell

zur Verwendung mit einer DJ-Software konzipiert. Für gewöhnlich werden diese via USB mit Ihrem Computer verbunden. Folgen Sie den Installationsanweisungen des Herstellers und schließen Sie das Gerät an. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

Controller mit integriertem Audio-Interface

1. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup*.
2. Wählen Sie das Audio-Interface Ihres MIDI-Controllers als Audio Device, in diesem Beispiel: Traktor Kontrol S4 (ASIO).
3. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
4. Wählen Sie den Internal Mixing-Modus.
5. Die Ausgänge des S4 werden automatisch zugewiesen. Wenn Sie einen anderen MIDI-Controller verwenden, wählen Sie ein Ausgangspaar für Output Master und ein weiteres Ausgangspaar für den Output Monitor.
6. Wenn Ihr Audio-Interface noch einen weiteren Ausgang hat, können Sie diesen mit dem Output Record verbinden.
7. Verbinden Sie die Ausgänge und schließen Sie den Master Output Ihres MIDI-Controllers per (Cinch-) Kabel an Ihren Verstärker oder Lautsprecher an und verbinden Sie den Kopfhörer mit dem Monitor Output.
8. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.
9. Klicken Sie auf *Add > Import*, navigieren Sie dann zu *Default Settings > Controller* und wählen Sie den Controller aus der Liste.
10. Bewegen Sie einen Fader oder Drehregler des MIDI-Controllers (zum Beispiel den Crossfader) und beobachten Sie die Statusanzeige CTRL. Immer dann, wenn Sie ein Bedienelement des MIDI-Controllers bewegen, sollte diese Anzeige eine Aktivität vermelden, indem sie blau leuchtet.
11. Sie sollten auch feststellen können, dass sich das entsprechende Bedienelement (in diesem Beispiel der Crossfader) in TRAKTOR bewegt, wenn Sie den MIDI-Controller bedienen.

Controller ohne integriertes Audio-Interface

1. Folgen Sie den Anweisungen in Kapitel ↑18.2, TRAKTOR mit externem Audio-Interface.
2. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.

3. Klicken Sie auf *Add > Import*, navigieren Sie dann zu *Default Settings > Controller* und wählen Sie den Controller aus der Liste.
4. Bewegen Sie einen Fader oder Drehregler des MIDI-Controllers (zum Beispiel den Crossfader) und beobachten Sie die Statusanzeige CTRL. Immer dann, wenn Sie ein Bedienelement des MIDI-Controllers bewegen, sollte diese Anzeige eine Aktivität vermelden, indem sie blau leuchtet.
5. Sie sollten auch feststellen können, dass sich das entsprechende Bedienelement (in diesem Beispiel der Crossfader) in TRAKTOR bewegt, wenn Sie den MIDI-Controller bedienen.

18.4.2 Controller ohne Mixersteuerungen

MIDI-Controller ohne Mixersteuerungen dienen gewöhnlich als Ergänzungen für vorhandene Setups. So lässt sich beispielsweise TRAKTOR SCRATCH PRO 2 in Verbindung mit einem externen Mixer ergänzen oder auch ein Setup mit bereits vorhandenem Controller durch einen zweiten erweitern. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.
2. Klicken Sie auf *Add > Import*, navigieren Sie dann zu *Default Settings > Controller* und wählen Sie den Controller aus der Liste
3. Bewegen Sie einen Fader oder Drehregler des MIDI-Controllers (zum Beispiel den Browse-Drehregler) und beobachten Sie die Statusanzeige CTRL. Immer dann, wenn Sie ein Bedienelement des MIDI-Controllers bewegen, sollte diese Anzeige eine Aktivität vermelden, indem sie blau leuchtet.
4. Sie sollten auch feststellen können, dass sich das entsprechende Bedienelement (in diesem Beispiel sollte sich die Auswahlmarkierung in der Dateilist in TRAKTOR bewegen) in TRAKTOR bewegt, wenn Sie den MIDI-Controller bedienen

18.5 TRAKTOR KONTROL S4 in Verbindung mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2

TRAKTOR SCRATCH PRO 2 erlaubt den Einsatz des TRAKTOR KONTROL S4 in Verbindung mit einer Timecode-Steuerung. Verfahren Sie wie folgt:

1. Schließen Sie Ihre Plattenspieler oder CD-Player an die Eingänge C und D des TRAKTOR KONTROL S4 an.

2. Wählen Sie Phono mit dem Input-Level-Schalter aus, wenn Sie Plattenspieler verwenden und wählen Sie Line, wenn Sie CD-Player einsetzen.
3. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup* und wählen Sie *Kontrol S4 (ASIO)* als *Audio Device*.

In der Voreinstellung werden Plattenspieler und CD-Player an die Decks C und D geleitet. Wenn Sie die Decks A und B damit steuern möchten, müssen Sie diese manuell zuweisen:

1. Öffnen Sie *Preferences > Input Routing*.
2. Wählen Sie *In Ch C left/right* für *Input Deck A* und *In Ch D left/right* für *Input Deck B*.
3. Wählen Sie *In Ch A left/right* für *Input Deck C* und *In Ch B left/right* für *Input Deck D*.
4. Klicken Sie auf die Deckbuchstaben der Track-Decks und überprüfen Sie, dass für diese *Scratch Control* ausgewählt wurde.

18.6 Ein Mikrofon integrieren

Wenn Sie ein Mikrofon in Verbindung mit TRAKTOR verwenden möchten, schließen Sie dieses an den Mikrofoneingang Ihres Audio-Interfaces an und befolgen Sie die Anweisungen in den folgenden Abschnitten.

18.6.1 Verwendung eines Mikrofons in Verbindung mit dem Loop Recoder

> Wenn Sie das TRAKTOR AUDIO 10 verwenden, benutzen Sie den mit MIC bezeichneten Eingang im MAIN-Bereich auf der Vorderseite. Dieser Eingang wird in der Voreinstellung an den Input FX Send (Ext) von TRAKTOR geschickt und wird über den MAIN OUT des TRAKTOR AUDIO 10 auf dessen Vorderseite wiedergegeben. Sie können dadurch das Mikrofoneingangs-Signal unmittelbar in Verbindung mit dem Loop Recorder in TRAKTOR nutzen.

Wenn Sie kein TRAKTOR AUDIO 10 als Audio-Interface verwenden:

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die Preferences zu öffnen und wählen Sie den Eintrag Input Routing.
2. Weisen Sie den Kanal, an den Sie das Mikrofon angeschlossen haben, dem Input FX Send (Ext) in TRAKTOR zu. Verwenden Sie das Kontextmenü neben der entsprechenden Bezeichnung und weisen Sie den Kanal zu.

3. Passen Sie den Eingangspegel des Mikrofons an, wenn Ihr Audio-Interface mit einem Bedienelement zur Steuerung der Vorverstärkung ausgestattet ist (dieses ist beim TRAKTOR AUDIO 10 vorhanden). Überwachen Sie die Einstellung der Vorverstärkung, indem Sie die Pegelanzeige im Auge behalten, die sich neben dem Kontextmenü befindet.

→ Sie können Ihr Mikrofon jetzt in Verbindung mit dem Loop Recorder in TRAKTOR verwenden.

18.6.2 Das Mikrofon als live Eingang und in Verbindung mit den TRAKTOR FX nutzen

Wenn Sie das Mikrofonsignal mit FX aus den TRAKTOR Decks versehen möchten, können Sie den Mikrofoneingang einem leeren Deck zuweisen (A bis D, je nachdem, welches Sie momentan nicht zum Mixen verwenden):

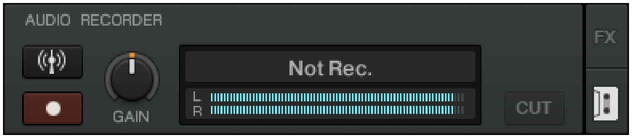
1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die Preferences zu öffnen und wählen Sie den Eintrag Input Routing.
2. Weisen Sie den Kanal, an den Sie das Mikrofon angeschlossen haben, einem leeren Deck (A bis D) in TRAKTOR zu, indem Sie den entsprechenden Eintrag aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Passen Sie den Eingangspegel des Mikrofons an, wenn Ihr Audio-Interface mit einem Bedienelement zur Steuerung der Vorverstärkung ausgestattet ist (dieses ist beim TRAKTOR AUDIO 10 vorhanden).
4. Überwachen Sie die Einstellung der Vorverstärkung, indem Sie die Pegelanzeige im Auge behalten, die sich neben dem Kontextmenü befindet.

→ Das Effektsignal wird über den, auf der Output-Routing-Seite in den Preferences ausgewählten Ausgang des Kanals wiedergegeben (bei Verwendung des Internal-Mixing-Modus wird das Signal immer über den Hauptausgang wiedergegeben).

► Klicken Sie nach dem Schließen des Preferences-Fensters auf den entsprechenden Deckbuchstaben und wählen Sie Live Input.

→ Sie können Ihr Mikrofon jetzt als live Eingang verwenden und Ihre Stimme in den Mix integrieren!

18.7 Aufnahme-Setup



Das Audio-Recorder-Panel.

TRAKTOR ist mit einer Aufnahmefunktion ausgestattet, die das Aufnehmen von internen und externen Signalquellen erlaubt. Das von Ihnen eingesetzte Setup und die Anzahl der Ein- und Ausgänge Ihres Audio-Interfaces bestimmen die gebotenen Möglichkeiten dieser Funktion. In den folgenden Beispielen verwenden wir exemplarisch ein TRAKTOR AUDIO 10 Audio-Interface.

Beachten Sie bitte, dass TRAKTOR die Audioaufnahmen als *.wav-Dateien speichert und die Dateien schnell sehr groß werden können.

> In LE 2 gibt es keinen Audio-Recorder.

18.7.1 Aufnahmen von einer internen Quelle

Aufnahmen von einer internen Quelle können ausschließlich im Internal-Mixing-Modus angefertigt werden.

In diesem Setup verwenden wir den internen Mixer in TRAKTOR und die interne Aufnahmefunktion. Das bedeutet, dass TRAKTOR den Master-Ausgang seines eigenen Mixers aufnimmt. In diese Fall müssen Sie nichts verkabeln. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
2. Wählen Sie den Internal Mixing-Modus.
3. Öffnen Sie *Preferences > Mix Recorder*.
4. Wählen Sie Internal als Quelle (Source).
5. Wählen Sie einen Speicherort für die Aufnahmen oder verwenden Sie den voreingestellen: *Eigene Dateien/Meine Musik/Traktor* (Windows) und *Benutzer:Musik:Traktor* (Mac OS X).

6. Vergeben Sie einen Präfix (Prefix) wie zum Beispiel *live_jan15th_* — dieser Präfix wird als Teil des Dateinamens gemeinsam mit einer Zeitinformation verwendet. Wenn Sie einen Präfix vergeben, können Sie Ihre Aufnahmen später einfacher auffinden.
7. Wählen Sie eine Dateigröße ab der die Aufnahme geteilt wird. Wenn Sie Ihre Aufnahme später auf eine CD brennen möchten, sollten Sie eine Dateigröße von *650 MB* wählen.
8. Klicken Sie auf das Kassettensymbol in der rechten oberen Ecke des Global-Bereichs, um den Audio Recorder zu öffnen.
9. Laden Sie einen Track in ein Deck und starten Sie die Wiedergabe.
10. Die Pegelanzeigen sollten sich bewegen.
11. Passen Sie den Aufnahmepegel mit dem GAIN-Drehregler an. Es sollten keine Übersteuerungen auftreten!
12. Drücken Sie die Aufnahmetaste um die Aufnahme zu starten!

> Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, können Sie diese direkt aus dem Verzeichnis *Browser > Audio Recordings* in ein Deck laden.

18.7.2 Aufnahmen von einer externen Quelle

Aufnahmen von einer externen Quelle sind im Internal und External Mixing-Modus möglich und können auch von TRAKTOR-SCRATCH-PRO--Anwendern getätigt werden.

Aufnahmen im External Mixing-Modus von einer externen Quelle

In diesem Modus können Sie jede beliebige, externe Quelle aufnehmen. Da wir uns im External Mixing Mode befinden, verwenden wir den analogen Hardware-Mixer als Quelle. In diesem Setup benötigen wir einen zweiten Ausgang des Mixers, der oft die Bezeichnung REC OUT oder OUT 2 trägt. Schließen Sie dieses Ausgangspaar an ein freies Eingangspaar Ihrers Audio-Interfaces an, zum Beispiel Inputs 9|10 (= Kanal D) des TRAKTOR AUDIO 10. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die Preferences zu öffnen und wählen Sie den Eintrag Output Routing.
2. Wählen Sie den External Mixing-Modus, wenn dieses nicht bereits erfolgt ist.
3. Öffnen Sie den Bereich Input Routing im Preferences-Fenster.

4. Weisen Sie den Kanal, an den Sie den Mixer angeschlossen haben, dem entsprechenden Kanal in TRAKTOR zu. Wenn Sie das TRAKTOR AUDIO 10 verwenden, erfolgt eine automatische Zuweisung zu Kanal D.
5. Öffnen Sie de Bereich Mix Recorder im Preferences-Fenster.
6. Wählen Sie External als Quelle (Source).
7. Wählen Sie für den External Input den entsprechenden Eingangskanal Ihres Audio-Interfaces aus. In unserem Beispiel bei einem verwendenten TRAKTOR AUDIO 10 wäre das *Channel D*.
8. Wählen Sie einen Speicherort für die Aufnahmen oder verwenden Sie den voreingestellen: *Eigene Dateien/Meine Musik/Traktor* (Windows) und *Benutzer:Musik:Traktor* (Mac OS X).
9. Vergeben Sie einen Präfix (Prefix) wie zum Beispiel *live_jan15th_,* dieser Präfix wird als Teil des Dateinamens gemeinsam mit einer Zeitinformation verwendet. Wenn Sie einen Präfix vergeben, können Sie Ihre Aufnahmen später einfacher auffinden.
10. Wählen Sie eine Dateigröße ab der die Aufnahme geteilt wird. Wenn Sie Ihre Aufnahme später auf eine CD brennen möchten, sollten Sie eine Dateigröße von *650 MB* wählen.

Es handelt sich hierbei um ein typisches Setup für TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-Anwender, um ein Live-Set aufzunehmen. Andere Setups sind ebenfalls denkbar. Sie können beispielsweise an Stelle eines Mixers ein Mikrofon an Ihr Audio-Interface anschließen und Ihre Stimme aufnehmen. Wenn Sie wissen möchten, wie Sie ein Mikrofon in Ihr Setup einbinden können, lesen Sie bitte das Kapitel ↑18.6, Ein Mikrofon integrieren.

Aufnahmen im Internal Mixing Mode von einer externen Quelle

Als externe Quelle kann in diesem Setup ein Plattenspieler, ein CD-Player oder ein Mikrofon etc. dienen. Alles was Sie machen müssen, ist das Gerät der Wahl an einen freien Eingang Ihres Audio-Interfaces anzuschließen. In diesem Beispiel möchten wir ein Mikrofon an den MAIN-Kanal des TRAKTOR AUDIO 10 anschließen. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die Preferences zu öffnen und wählen Sie den Eintrag Output Routing.
2. Wählen Sie den Internal Mixing-Modus.
3. Öffnen Sie den Bereich Input Routing im Preferences-Fenster.
4. Weisen Sie den Kanal, an den Sie das Mikrofon angeschlossen haben, dem entsprechende Kanal in TRAKTOR zu. Wenn Sie das TRAKTOR AUDIO 10 verwenden, erfolgt eine automatische Zuweisung zu Input FX Send (Ext).
5. Öffnen Sie de Bereich Mix Recorder im Preferences-Fenster.

6. Wählen Sie External als Quelle (Source).
7. Wählen Sie für den External Input den entsprechenden Eingangskanal Ihres Audio-Interfaces aus. In unserem Beispiel bei einem verwendenten TRAKTOR AUDIO 10 wäre das Input FX Send (Ext).
8. Wählen Sie einen Speicherort für die Aufnahmen oder verwenden Sie den voreingestellen: *Eigene Dateien/Meine Musik/Traktor* (Windows) und *Benutzer:Musik:Traktor* (Mac OS X).
9. Vergeben Sie einen Präfix (Prefix) wie zum Beispiel *live_jan15th_* — dieser Präfix wird als Teil des Dateinamens gemeinsam mit einer Zeitinformation verwendet. Wenn Sie einen Präfix vergeben, können Sie Ihre Aufnahmen später einfacher auffinden.
10. Wählen Sie eine Dateigröße ab der die Aufnahme geteilt wird. Wenn Sie Ihre Aufnahme später auf eine CD brennen möchten, sollten Sie eine Dateigröße von *650 MB* wählen.

Sie können einen Plattenspieler nicht an einen Line-Pegel-Anschluss anschließen. Verwenden Sie hierzu einen Konverter, der das Phono-Signal in ein Line-Pegel-Signal umwandelt. Ein entsprechendes Gerät erhalten Sie im Musikfachhandel.

19 Standard-Tastaturzuweisungen

TRAKTOR wird mit einer Vielzahl von Tastaturzuweisungen installiert. Die Standard-Tastaturzuweisungen werden in den folgenden Kapiteln beschrieben.

► Klicken Sie auf *Help* > *Start Setup Wizard* in der Software-Menüleiste, um die Standard-Tastaturzuweisungen wieder herzustellen.

► Klicken Sie in der Software-Menüleiste auf *Help* > *Downloads*, um die Download-Seite für TRAKTOR auf der Native-Instruments-Webseite zu öffnen. Dort finden Sie weitere Tastaturzuweisungen sowie eine Vielzahl von MIDI-Zuweisungen.

► Öffnen Sie *Preferences* > *Controller Manager*, um die Tastaturzuweisungen zu bearbeiten.

► Im Controller Manager können Sie die Tasten Ihrer Tastatur den Funktion in TRAKTOR zuweisen. Weitere Informationen dazu erhalten Sie in Kapitel ↑13.21, Analyse-Optionen.

> ⚠ In LE 2 sind freie Tastatur-Zuweisungen nicht verfügbar.

Gebrauch der F-Tasten auf einem Mac

Wenn Sie eine Apple-Tastatur oder ein Apple-Laptop verwenden, werden bestimmte F-Tasten standardmäßig für spezielle Kommandos benutzt. Diese Tasten werden in TRAKTOR aber standardmäßig für die Favoriten-Playlists im Browser benutzt.

► Um die F-Tasten mit ihren normalen Standard-Funktionen zu bedienen, halten Sie die FN-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt

19.1 Transport

Befehl	Deck A	Deck B
Cue	Q	A
Deck-Wiedergabe	W	S

Befehl	Deck A	Deck B
BeatJump	Rückwärts E / Vorwärts R	Vorwärts D / Rückwärts F
Tempo Bend	Zurück T / Vor Y (Z)	Zurück G / Vor H
Beat SYNC	U	J
Beat MASTER	Shift + U	Shift + J
Beat TAP	I	K
KEY (Tonhöhenkorrektur) ON/ OFF	Shift + Y (Z)	Shift + H

19.2 Remix Decks

Befehl	Deck A	Deck B
Slot 1 Sample Rausgreifen/Auslösen/ Stummschalten	Z (Y)	B
Slot 2 Sample Rausgreifen/Auslösen/ Stummschalten	X	N
Slot 3 Sample Rausgreifen/Auslösen/ Stummschalten	C	M
Slot 4 Sample Rausgreifen/Auslösen/ Stummschalten	V	,
Slot 1 Retrigger	Shift + Z (Y)	Shift + B
Slot 2 Retrigger	Shift + X	Shift + N
Slot 3 Retrigger	Shift + C	Shift + M
Slot 4 Retrigger	Shift + V	Shift + ,
Slot 1 Stoppen/Löschen/Laden	[Ctrl] + Z (Y)	[Ctrl] + B
Slot 2 Stoppen/Löschen/Laden	[Ctrl] + X	[Ctrl] + N
Slot 3 Stoppen/Löschen/Laden	[Ctrl] + C	[Ctrl] + M
Slot 4 Stoppen/Löschen/Laden	[Ctrl] + V	[Ctrl] + V

19.3 Cue & Loop

Befehl	Deck A	Deck B
Setzen, auswählen und speichern der Loops (1-5)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	6 / 7 / 8 / 9 / 0
Cue-Punkte löschen (1-5)	[Ctrl] + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	[Ctrl] + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
An den Anfang des Tracks springen	Shift T	Shift G
Setzt ¼, ½, 1, 2, 4 Takt-Loops	Shift + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	Shift + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Setzt 4 Takt-Loops	[(Ü)	' (Ä)
Loop-Startpunkt, Cue-Punk setzen	O	L
Loop-Endpunkt, Cue-Punkt setzen	P	; (Ö)
/2 Loop-Länge halbieren	Shift + O	Shift + L
X2 Loop-Länge verdoppeln	Shift + P	Shift + ; (Ö)
Active	Shift + [	Shift + ‘
Beatgrid anpassen	Shift + I	Shift + K

19.4 Favoriten & Navigation

Befehl	Global
Browser maximieren	Spacebar (Leertaste)
Favoriten 1 - 12 auswählen	F1—F12
Zu Favoriten hinzufügen 1- 12	Shift + F1 – F12
Im Browser blättern	Pfeil links / rechts
Scroll Track List (in der Trackliste blättern9	Pfeil nach oben/unten

Befehl	Global
In das Deck A laden	Shift + Pfeil links
In das Deck B laden	Shift + Pfeil rechts
Von Deck A nach Deck B duplizieren	[Ctrl] + Arrow Right
Von Deck B nach Deck A duplizieren	Ctrl + Arrow Left

19.5 Loop Recorder

Befehl	Global
Record (Aufnahme)	Enter
Aktion rückgängig machen (Undo)	Delete
Start / Stop	Shift + Lösch-Taste
Löschen	[Ctrl] + Lösch-Taste
Loop-Länge festlegen	Shift + Enter
Dry/Wet	[Ctrl] + Enter

19.6 Zoom & Layout

Befehl	Global
Zoom Out (verkleinern)	>
Zoom In (vergrößern)	/ (-)
Reset Zoom (Vergrößerung zurücksetzen)	Shift + >
Reset Zoom (Vergrößerung zurücksetzen)	Shift + / (-)
Layout -	[Ctrl] + >
Layout +	[Ctrl] + / (-)

19.7 Scratch-Modi

Befehl	Deck A	Deck B
Play / Internal-Modus	W	S
Relativ-Modus	Shift + Q	Shift + A
Absolut-Modus	Shift + W	Shift + S

20 Zuweisbare MIDI-Befehle

In diesem Kapitel finden Sie eine Liste aller MIDI-Befehle, die Sie Ihrem externen MIDI-Controller zuweisen können (über den Bereich Controller Manager in TRAKTORs Preferences). In Abschnitt ↑13.21, Analyse-Optionen erhalten Sie weitere Informationen zum Zuweisen von MIDI-Befehlen und dem Erstellen von Controller-Mappings; trotzdem sollten Sie vor dem Erstellen individueller Mappings für Ihren Controller überprüfen, ob über den Setup Wizard oder als Download von der NI-Webseite bereits eine Mapping-Datei verfügbar ist.

► Um den Setup Wizard zu starten, klicken Sie in TRAKTORs Software-Menüleiste auf *Help > Start Setup Wizard*.

► Klicken Sie in der Software-Menüleiste auf *Help > Downloads*, um die Download-Seite für TRAKTOR auf der Native-Instruments-Webseite zu öffnen. Nachdem Sie sich mit Ihrem NI-Benutzerkonto eingeloggt haben, finden Sie weitere Tastaturzuweisungen sowie eine Vielzahl von MIDI-Zuweisungen.

Über Input- und Output-Controls (Eingabe- und Ausgabe-Steuerungen)

Es gibt zwei Typen zuweisbarer Steuerungen:

- **Input-Elemente**: diese Elemente können MIDI-Signale von einem externen MIDI-Controller (z. B. ein Schieberegler oder ein Drehregler) empfangen. Beispielsweise kann die Play/Pause-Funktion einem Button auf einem MIDI-Controller zugewiesen werden und dann von dort ausgelöst werden. Jedes Input-Element hat auch ein Gegenstück, ein Output-Element, das LED-Status an einen Controller senden kann, um visuelles Feedback zu erhalten. Input-Elemente sind über den Add...-Button in der Zuweisungstabelle verfügbar.
- **Output-Elemente**: diese Elemente können LED-Status an externe Hardware senden, um visuelles Feedback zu erhalten. Beispielsweise können Sie die "Track-Ende-Warnhinweis"-Funktion vom Track Deck an eine Controller-LED senden, so dass die LED zu leuchten beginnt, sobald sich ein Track in einem Track Deck seinem Abspielende nähert. Output-Elemente sind über den Add...-Button in der Zuweisungstabelle verfügbar.

In dem Screenshot unten sehen Sie eine TRAKTOR-Funktion, die einem Controller zugewiesen ist, einmal als Input (empfangendes Signal) und einmal als Output (sendendes Signal). In diesem Beispiel empfängt die Deck-Play/Pause-Funktion von TRAKTOR ein MIDI-Signal von einem Button des Controllers und gleichzeitig sendet es ein Signal an die LED des Buttons, sobald die Play/Pause-Funktion ausgelöst wird.



Die Play/Pause-Funktion wurde einmal als Input- und einmal als Output-Funktion zugewiesen.

20.1 Typisch für Decks

Typische Steuerungen für Track Decks und Remix Decks.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Load Next	Lädt den nächsten Track aus einer Liste in das Deck	In/Out
Load Previous	Lädt den vorherigen Track aus einer Liste in das Deck	In/Out
Load Selected	Lädt den ausgewählten Track in das Deck	In/Out
Unload	Entfernt den Track aus dem Deck	In/Out
Play/Pause	Spielt das Deck ab bzw. pausiert die Wiedergabe	In/Out
Cue	Springt zum aktuellen fliegenden Cue-Punkt	In/Out
CUP (Cue Play)	Springt zum aktuellen fliegenden Cue-Punkt und beginnt sofort mit der Wiedergabe	In/Out
Seek Position	Spult im Track vorwärts und rückwärts	In/Out

Name	**Beschreibung**	**Input/Output (Eingang/Ausgang)**
Jog Touch On	Weist die Oberseite des Jog-Wheels zu. Wenn ein Track wiedergegeben wird, stoppt das Drücken auf die Oberseite des Jog-Wheels die Wiedergabe und startet den Scratch-Modus (zusammen mit Jog Turn)	In/Out
Jog Turn	Weist das Jog-Wheel der Pitch-Bend-Funktion für den Track zu. Wenn man es zusammen mit "Jog Touch On" verwendet, kann man mit dem Jog-Wheel scratchen, sobald der Track wiedergegeben wird	In/Out
Set as Tempo Master	Legt ein Deck als Tempo-Master fest	In/Out
Sync On	Aktiviert Sync an einem Deck	In/Out
Phase Sync	Synchronisiert die Phase eines Decks	In/Out
Tempo Sync	Synchronisiert das Tempo eines Decks	In/Out
Tempo Bend	Erhöht/verringert in Schritten temporär die Wiedergabegeschwindigkeit	In/Out
Tempo Bend (Stepless)	Erhöht/verringert temporär die Wiedergabegeschwindigkeit	In/Out
Tempo Adjust	Regelt das Tempo eines Decks	In/Out
Tempo Range Selector	Legt den Tempo-Bereich für ein Deck fest	In/Out
Keylock On	Aktiviert/deaktiviert Keylock für ein Deck	In/Out
Keylock On (Preserve Pitch)	Aktiviert/deaktiviert bei gleichbleibender Tonhöhe Keylock für ein Deck	In/Out
Key Adjust	Führt die Tonhöhenkorrektur für ein Deck aus	In/Out
Analyze Loaded Track	Führt die Analyse für einen in ein Deck geladenen Track aus	In/Out
Deck Flavor Selector	Legt das Deck Flavor für ein Deck fest: Track Deck, Remix Deck oder Live Input	In/Out
Deck Size Selector	Legt die Deck-Größe (Micro, Small, Essential, Full oder Advanced) für zwei entsprechende Decks fest	In/Out
Advanced Panel Toggle	Zeigt das Advanced-Panel für zwei entsprechende Decks beziehungsweise blendet dieses aus	In/Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Advanced Panel Tab Selector	Wählt den Move-, Cue- oder Grid-Tab im Advanced-Panel eines Track Decks aus	In/Out
Timecode > Scratch Control On	Aktiviert/deaktiviert die Scratch-Steuerung für ein Deck (nur verfügbar in TRAKTOR SCRATCH PRO)	In/Out
Timecode > Playback Mode Int/Rel/Abs	Legt den Wiedergabe-Modus (Internal, Relativ oder Absolut) für ein scratch-gesteuertes Deck fest (nur verfügbar in TRAKTOR SCRATCH PRO)	In/Out
Timecode > Platter/Scope View Selector	Legt die Platter-/Scope-Ansicht (Aus, Minimiert, Plattenteller oder Scope) fest (nur verfügbar in TRAKTOR SCRATCH PRO)	In/Out
Timecode > Calibrate	Führt die Kalibrierung für das Timecode-Signal eines Decks aus (nur verfügbar in TRAKTOR SCRATCH PRO)	In/Out
Timecode > Reset Tempo Offset	Setzt den Tempo-Versatz für ein Deck im Scratch-Control-Modus zurück (nur verfügbar in TRAKTOR SCRATCH PRO)	In/Out
Move > Size Selector	Legt die Länge der Sprünge fest	In/Out
Move > Mode Selector	Setzt den Move-Modus auf Beatjump, Loop, Loop In oder Loop Out	In/Out
Move > Move	Führt einen Vorwärts- oder Rückwärts-Sprung aus	In/Out
Move > Beatjump	Legt die Beatjump-Länge fest und führt sofort einen Beatjump aus	In/Out
Loop > Loop In/Set Cue	Setzt den Loop-In-Punkt / fliegenden Cue-Punkt	In/Out
Loop > Loop Out	Setzt den Loop-Out-Punkt und aktiviert den Loop	In/Out
Loop > Loop Size Selector	Legt die automatische Loop-Länge fest	In/Out
Loop > Loop Set	Setzt an die Wiedergabeposition einen automatischen Loop mit der aktuellen Loop-Länge und aktiviert es	In/Out
Loop > Loop Size Select + Set	Legt die automatische Loop-Länge fest und setzt einen aktiven automatischen Loop mit der aktuellen Loop-Länge an die Wiedergabeposition	In/Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Loop > Backward Loop Size Select + Set	Legt die automatische Loop-Länge fest und setzt einen rückwärts laufenden, aktiven automatischen Loop mit der aktuellen Loop-Länge an die Wiedergabeposition	In/Out
Loop > Loop Active On	Aktiviert/deaktiviert alle Loops	In/Out
Phase	Zeigt den Wert der Phasenanzeige (Phase Meter) an, wie es auch in einem Deck angezeigt wird (Wert ist 0, wenn die Phasen der Decks übereinstimmen)	Out
Beat Phase	Zeigt die Entfernung zur nächsten Gridlinie an (angezeigter Wert ist 0, wenn der Abspielmarker auf die Gridlinie trifft)	Out
Deck is Loaded	Zeigt an, ob ein Track in ein Deck geladen ist	Out
Is In Active Loop	Zeigt 1 an, wenn der Track in einem Loop ist; andernfalls 0	Out
Freeze Mode > Freeze Mode On	Aktiviert/deaktiviert den Freeze-Modus	In/Out
Freeze Mode > Freeze Slice Size Adjust	Bestimmt die Länge des Slices	In/Out
Freeze Mode > Freeze Slice Count Adjust	Bestimmen Sie hier die Anzahl der Slices, die Sie Ihrem Controller zuweisen werden.	In/Out
Freeze Mode > Slice Trigger (1 - 16)	Liste der einzelnen Slice-Trigger (1 - 16), die einem Controller zugewiesen werden können.	In/Out

20.2 Track Deck

Spezielle Steuerungen für Track Decks.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Load into Next Stopped Deck	Lädt den ausgewählten Track in das nächste verfügbare, gestoppte Deck	In/Out
Load, Loop, and Play	Lädt den ausgewählten Track, springt zur Lade-Markierung, setzt einen automatischen Loop mit der aktuellen Loop-Länge und spielt das Deck ab	In/Out
Duplicate Track Deck A	Kopiert den geladenen Track aus Deck A in ein anderes Deck	In/Out
Duplicate Track Deck B	Kopiert den geladenen Track aus Deck B in ein anderes Deck	In/Out
Duplicate Track Deck C	Kopiert den geladenen Track aus Deck C in ein anderes Deck	In/Out
Duplicate Track Deck C	Kopiert den geladenen Track aus Deck D in ein anderes Deck	In/Out
Waveform Zoom Adjust	Stellt den Zoom der Wellenformansicht für ein Deck ein	In/Out
Cue > Set Cue and Store as next Hotcue	Setzt einen Cue-Punkt und speichert ihn als nächsten verfügbaren Hotcue	In/Out
Cue > Store Floating Cue/Loop as next Hotcue	Speichert den fliegenden Cue/Loop als nächsten verfügbaren Hotcue	In/Out
Cue > Delete current Hotcue	Löscht den aktuellen Hotcue	In/Out
Cue > Jump to Next/Prev Cue/Loop	Springt zum vorigen/nächsten Cue oder Loop	In/Out
Cue > Map Hotcue	Weist den fliegenden Cue-Punkt einem Hotcue zu	In/Out
Cue > Select/Set+Store Hotcue	Speichert einen Hotcue an der Wiedergabeposition oder springt zu dem Hotcue, falls er bereits vergeben ist	In/Out
Cue > Delete Hotcue	Löscht einen Hotcue	In/Out
Cue > Cue Type Selector	Legt den Cue-Type für einen Hotcue fest: fade-in, fade-out, laden, Grid oder Loop	In/Out
Hotcue 1 Type	Zeigt das Abspielverhalten von Hotcue 1 an	Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Hotcue 2 Type	Zeigt das Abspielverhalten von Hotcue 2 an	Out
Hotcue 3 Type	Zeigt das Abspielverhalten von Hotcue 3 an	Out
Hotcue 4 Type	Zeigt das Abspielverhalten von Hotcue 4 an	Out
Hotcue 5 Type	Zeigt das Abspielverhalten von Hotcue 5 an	Out
Hotcue 6 Type	Zeigt das Abspielverhalten von Hotcue 6 an	Out
Hotcue 7 Type	Zeigt das Abspielverhalten von Hotcue 7 an	Out
Hotcue 8 Type	Zeigt das Abspielverhalten von Hotcue 8 an	Out
Grid > Autogrid	Führt die Track-Analyse aus und speichert nach der Analyse die BPM sowie einen Gridmarker	In/Out
Grid > Reset BPM	Führt die Neuberechnung der BPM aus	In/Out
Grid > Copy Phase from Tempo Master	Kopiert die Phase vom Tempo-Master	In/Out
Grid > Set Grid Marker	Setzt einen Gridmarker an die aktuelle Wiedergabeposition	In/Out
Grid > Delete Grid Marker	Löscht den letzten Gridmarker	In/Out
Grid > Move Grid Marker	Bewegt einen Gridmarker	In/Out
Grid > BPM Adjust	Passt den BPM-Wert des Tracks an	In/Out
Grid > BPM Lock On	Wenn aktiviert kann der BPM-Wert eines Tracks nicht verändert werden	In/Out
Grid > BPM x2	Verdoppelt den BPM-Wert des Tracks	In/Out
Grid > BPM /2	Halibiert den BPM-Wert des Tracks	In/Out
Grid > Beat Tap	Legt den BPM-Wert eines Track fest, indem Sie ihn "einklopfen" (Tapping)	In/Out
Grid >Tick On	Aktiviert/deaktiviert den Tick-Sound im Takt	In/Out

20.3 Remix Deck

Spezielle Steuerungen für Remix Decks.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Save Remix Set	Speichert die Inhalte eines Remix Decks als ein Remix Set	In/Out
Load Set from List	Lädt ein Remix Set aus der Browser-Liste	In/Out
Slot Volume Adjust	Regelt die Lautstärke eines Sample Slots an	In/Out
Slot Filter On	Aktiviert/deaktiviert den Filter für den Sample Slot	In/Out
Slot Filter Adjust	Regelt den Filter für einen Sample Slot	In/Out
Slot Capture/Trigger/Mute	Greift ein Sample aus einem Track Deck oder dem Loop Recorder heraus, spielt es ab, und schaltet anschließend zwischen stumm- und lautgeschaltet um	In/Out
Slot Mute On	Schaltet einen Sample Slot stumm/laut	In/Out
Slot Stop/Delete/Load from List	Stoppt die Wiedergabe des Sample Slots, wenn dieser gerade abgespielt wird, entleert den Slot, wenn er gestoppt ist, und lädt aus der Liste in den Slot, wenn er leer ist	In/Out
Slot Retrigger	Retriggert die Wiedergabe eines Sample Slots	In/Out
Slot Play Mode	Legt den Wiedergabe-Modus des Slots fest (Loop- oder One-Shot-Modus)	In/Out
Slot Keylock On	Aktiviert/deaktiviert Keylock an einem Sample Slot	In/Out
Slot State	Zeigt den Status eines Sample Slots an	Out
Slot FX On	Leitet den Sample Slot zu den FX-Einheiten des Kanals beziehungsweise trennt die Verbindung	In/Out
Slot Monitor On	Aktiviert/deaktiviert das Senden von Audiomaterial eines Sample Slots an den Output-Monitor	In/Out
Slot Punch On	Aktiviert/deaktiviert den Punch-modus für einen Sample Slot	In/Out
Quantize Selector	Selektiert den Quantize-Wert für das Remix Deck	In/Out
Quantize On	Aktiviert/deaktiviert die Quantize-Funktion für das Remix Deck	In/Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Capture Source Selector	Wählt die Quelle (Track Deck oder Loop Recorder) für Samples, die Sie in ein Remix Deck aufnehmen möchten.	In/Out
Sample Page Selector	Wählen Sie hiermit die Sample-Page, die im Remix Deck angezeigt werden soll.	In/Out
Legacy > Play All Slots	Startet/Stoppt die Wiedergabe aller Slots in einem Remix Deck	In/Out
Legacy > Trigger All Slots	Löst alle Slots in eines Remix Decks aus	In/Out
Legacy > Slot Retrigger Play	Startet die Wiedergabe eines Sample Slots von Beginn an	In/Out
Legacy > Slot Load from List	Lädt das angewählte Sample in einen Sample Slot	In/Out
Legacy > Slot Unload	Entleert einen Sample Slot	In/Out
Legacy > Slot Capture from Deck	Greift Audiomaterial aus einem Track Deck heraus und legt es in einem Sample Slot ab	In/Out
Legacy > Slot Capture from Loop Recorder	Greift Audiomaterial aus dem Loop Recorder heraus und legt es in einem Sample Slot ab	In/Out
Legacy > Slot Copy from Slot	Kopiert das Sample von einem Slot in einen anderen	In/Out
Legacy > Play Mode All Slots	Wechselt den Wiedergabe-Modus zwischen Loop- und One-Shot-Modus für alle Slots in einem Remix Deck	In/Out
Legacy > Slot Size x2	Verdoppelt die Länge eines Sample Slots	In/Out
Legacy > Slot Size /2	Halbiert die Größe eines Sample Slots	In/Out
Legacy > Slot Size Reset	Setzt die Länge eines sample Slots zurück	In/Out
Legacy > Slot Size Adjust	Stellt die Länge eines Sample Slots ein	In/Out
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y Trigger	Steuert die angegebene Sample-Zelle an. Das Sample reagiert dabei abhängig von den aktuellen Sample-Parametern und dem Abspielzustand oder zusätzlich abhängig von den eingestellten Direct-Mapping-Modifikatoren.	In
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y State	Gibt den gegenwärtigen Zustand der Zelle (leer, geladen, abspielend) aus.	Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Direct Mapping > Cell Load Modifier	Halten Sie diesen Modifikator gedrückt, während Sie eine Sample-Zelle auslösen, um das gegenwärtig im Browser angewählte Sample in die Zelle zu laden.	In/Out
Direct Mapping > Cell Delete Modifier	Halten Sie diesen Modifikator gedrückt, während Sie eine Sample-Zelle auslösen, um das aktuell geladene Sample aus der Zelle zu löschen.	In/Out
Direct Mapping > Cell Reverse Modifier	Um die Abspielrichtung des Samples in der Sample-Zelle umzukehren, halten Sie diesen Modifikator gedrückt, während Sie die Zelle auslösen. Wenn Sie den Modifikator loslassen, bevor Sie den Sample-Button loslassen, bleibt der Reverse-Modus für die Zelle aktiviert.	In/Out
Direct Mapping > Capture Modifier	Halten Sie diesen Modifikator gedrückt, während Sie eine Sample-Zelle auslösen, um ein Sample aus der aktuell eingestellten Capture-Quelle in die Sample-Zelle aufzunehmen. Die Länge des aufgenommenen Samples entspricht der Auto-Loop Size der Capture-Quelle.	In/Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L)	Zeigt den Pre-Fader-Pegel (L) eines Sample Slots an	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (R)	Zeigt den Pre-Fader-Pegel (R) eines Sample Slots an	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L+R)	Zeigt den Pre-Fader-Pegel (L+R) eines Sample Slots an	Out

20.4 Mixer

Bedienelemente des Mixers.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Save Remix Set	Speichert die Inhalte eines Remix Decks als ein Remix Set	In/Out
Load Set from List	Lädt ein Remix Set aus der Browser-Liste	In/Out
Slot Volume Adjust	Regelt die Lautstärke eines Sample Slots an	In/Out
Slot Filter On	Aktiviert/deaktiviert den Filter für den Sample Slot	In/Out
Slot Filter Adjust	Regelt den Filter für einen Sample Slot	In/Out
Slot Capture/Trigger/Mute	Greift ein Sample aus einem Track Deck oder dem Loop Recorder heraus, spielt es ab, und schaltet anschließend zwischen stumm- und lautgeschaltet um	In/Out
Slot Mute On	Schaltet einen Sample Slot stumm/laut	In/Out
Slot Stop/Delete/Load from List	Stoppt die Wiedergabe des Sample Slots, wenn dieser gerade abgespielt wird, entleert den Slot, wenn er gestoppt ist, und lädt aus der Liste in den Slot, wenn er leer ist	In/Out
Slot Retrigger	Retriggert die Wiedergabe eines Sample Slots	In/Out
Slot Play Mode	Legt den Wiedergabe-Modus des Slots fest (Loop- oder One-Shot-Modus)	In/Out
Slot Keylock On	Aktiviert/deaktiviert Keylock an einem Sample Slot	In/Out
Slot State	Zeigt den Status eines Sample Slots an	Out
Slot FX On	Leitet den Sample Slot zu den FX-Einheiten des Kanals beziehungsweise trennt die Verbindung	In/Out
Slot Monitor On	Aktiviert/deaktiviert das Senden von Audiomaterial eines Sample Slots an den Output-Monitor	In/Out
Slot Punch On	Aktiviert/deaktiviert den Punch-modus für einen Sample Slot	In/Out
Quantize Selector	Selektiert den Quantize-Wert für das Remix Deck	In/Out
Quantize On	Aktiviert/deaktiviert die Quantize-Funktion für das Remix Deck	In/Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Capture Source Selector	Wählt die Quelle (Track Deck oder Loop Recorder) für Samples, die Sie in ein Remix Deck aufnehmen möchten.	In/Out
Sample Page Selector	Wählen Sie hiermit die Sample-Page, die im Remix Deck angezeigt werden soll.	In/Out
Legacy > Play All Slots	Startet/Stoppt die Wiedergabe aller Slots in einem Remix Deck	In/Out
Legacy > Trigger All Slots	Löst alle Slots in eines Remix Decks aus	In/Out
Legacy > Slot Retrigger Play	Startet die Wiedergabe eines Sample Slots von Beginn an	In/Out
Legacy > Slot Load from List	Lädt das angewählte Sample in einen Sample Slot	In/Out
Legacy > Slot Unload	Entleert einen Sample Slot	In/Out
Legacy > Slot Capture from Deck	Greift Audiomaterial aus einem Track Deck heraus und legt es in einem Sample Slot ab	In/Out
Legacy > Slot Capture from Loop Recorder	Greift Audiomaterial aus dem Loop Recorder heraus und legt es in einem Sample Slot ab	In/Out
Legacy > Slot Copy from Slot	Kopiert das Sample von einem Slot in einen anderen	In/Out
Legacy > Play Mode All Slots	Wechselt den Wiedergabe-Modus zwischen Loop- und One-Shot-Modus für alle Slots in einem Remix Deck	In/Out
Legacy > Slot Size x2	Verdoppelt die Länge eines Sample Slots	In/Out
Legacy > Slot Size /2	Halbiert die Größe eines Sample Slots	In/Out
Legacy > Slot Size Reset	Setzt die Länge eines sample Slots zurück	In/Out
Legacy > Slot Size Adjust	Stellt die Länge eines Sample Slots ein	In/Out
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y Trigger	Steuert die angegebene Sample-Zelle an. Das Sample reagiert dabei abhängig von den aktuellen Sample-Parametern und dem Abspielzustand oder zusätzlich abhängig von den eingestellten Direct-Mapping-Modifikatoren.	In
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y State	Gibt den gegenwärtigen Zustand der Zelle (leer, geladen, abspielend) aus.	Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Direct Mapping > Cell Load Modifier	Halten Sie diesen Modifikator gedrückt, während Sie eine Sample-Zelle auslösen, um das gegenwärtig im Browser angewählte Sample in die Zelle zu laden.	In/Out
Direct Mapping > Cell Delete Modifier	Halten Sie diesen Modifikator gedrückt, während Sie eine Sample-Zelle auslösen, um das aktuell geladene Sample aus der Zelle zu löschen.	In/Out
Direct Mapping > Cell Reverse Modifier	Um die Abspielrichtung des Samples in der Sample-Zelle umzukehren, halten Sie diesen Modifikator gedrückt, während Sie die Zelle auslösen. Wenn Sie den Modifikator loslassen, bevor Sie den Sample-Button loslassen, bleibt der Reverse-Modus für die Zelle aktiviert.	In/Out
Direct Mapping > Capture Modifier	Halten Sie diesen Modifikator gedrückt, während Sie eine Sample-Zelle auslösen, um ein Sample aus der aktuell eingestellten Capture-Quelle in die Sample-Zelle aufzunehmen. Die Länge des aufgenommenen Samples entspricht der Auto-Loop Size der Capture-Quelle.	In/Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L)	Zeigt den Pre-Fader-Pegel (L) eines Sample Slots an	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (R)	Zeigt den Pre-Fader-Pegel (R) eines Sample Slots an	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L+R)	Zeigt den Pre-Fader-Pegel (L+R) eines Sample Slots an	Out

20.5 FX-Einheit

Bedienelemente der FX-Einheiten.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Unit On	Aktiviert/deaktiviert eine FX-Einheit	In/Out
Dry/Wet Adjust	Regelt das Dry/Wet-Verhältnis einer FX-Einheit	In/Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Regler 1	Regelt den Drehregler 1 einer FX-Einheit	In/Out
Regler 2	Regelt den Drehregler 2 einer FX-Einheit	In/Out
Regler 3	Regelt den Drehregler 3 einer FX-Einheit	In/Out
Button 1	Aktiviert/deaktiviert den Button 1 einer FX-Einheit	In/Out
Button 2	Aktiviert/deaktiviert den Button 2 einer FX-Einheit	In/Out
Button 3	Aktiviert/deaktiviert den Button 3 einer FX-Einheit	In/Out
Effect 1 Selector	Wählt den Effekt 1 einer FX-Einheit aus (Group oder Single)	In/Out
Effect 2 Selector	Wählt den Effekt 2 einer Group-FX-Einheit aus	In/Out
Effect 3 Selector	Wählt den Effekt 3 einer Group-FX-Einheit aus	In/Out
FX Unit Mode Selector	Setzt den Modus einer FX-Einheit nach Group oder Single	In/Out
FX Store Preset	Speichert die aktuellen Parameter einer FX-Einheit als ein Preset	In/Out
Effect LFO Reset	Setzt den LFO einer FX-Einheit zurück	In/Out

20.6 Browser

Bedienelemente des Browsers.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
List > Delete	Löscht eine Datei aus der Collection	In/Out
List > Reset Played-State	Setzt den Wiedergabestatus für die ausgewählte Datei zurück	In/Out
List > Analyze	Analysiert die ausgewählte Datei	In/Out
List > Restore Auto-Gain	Stellt den Auto-Gain-Wert für die ausgewählte Datei wieder her	In/Out
List > Detect BPM	Stellt die BPM für die ausgewählte Datei fest	In/Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
List > BPM Unlock	Entsperrt den BPM-Wert für die ausgewählte Datei	In/Out
List > BPM Lock	Sperrt den BPM-Wert für die ausgewählte Datei	In/Out
List > Edit	Zeigt die zu bearbeitenden Metadaten für die ausgewählte Datei	In/Out
List > Relocate	Verschiebt die ausgewählte Datei	In/Out
List > Relocate	Fügt die ausgewählte(n) Datei(en) zur Collection hinzu und den Type Track fest	In/Out
List > Add as One-Shot Sample To Collection	Fügt die ausgewählte(n) Datei(en) zur Collection hinzu und den Type One-Shot-Sample fest	In/Out
List > Add as Loop To Collection	Fügt die ausgewählte(n) Datei(en) zur Collection hinzu und den Type Loop-Sample fest	In/Out
List > Add as Loop To Collection	Setzt das Abspielverhalten der ausgewählten Datei auf One-Shot-Sample	In/Out
List > Add as Loop To Collection	Setzt das Abspielverhalten der ausgewählten Datei auf Looped-Sample	In/Out
List > Set to Track	Setzt das Abspielverhalten der ausgewählten Datei auf Track	In/Out
List > Select Up/Down	Blättert in der Browser-Liste eine Datei nach oben/unten	In/Out
List > Select Page Up/Down	Blättert in der Browser-Liste eine Seite nach oben/unten	In/Out
List > Select Top/Bottom	Blättert zur ersten/letzten Datei in der Browser-Liste	In/Out
List > Select Extend Up/Down	Erweitert die Auswahl um eine Datei nach oben/unten	In/Out
List > Select Extend Page Up/Down	Erweitert die Auswahl um eine Seite nach oben/unten	In/Out
List > Select Extend Top/Bottom	Erweitert die Auswahl um alle Dateien nach oben/unten	In/Out
List > Select All	Wählt alle Dateien in der Browser-Liste aus	In/Out
List > Consolidate	Ordnet die Playlist entsprechend der aktuellen Reihenfolge neu	In/Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
List > Search	Bewegt den Mauszeiger im Suchfeld, so dass durch Eingabe der Suchkriterien eine Suche gestartet werden kann	In/Out
List > Search	Löscht die aktuelle Suche	In/Out
List > Search in Playlists	Zeigt ein Popup an mit allen Playlists, die die ausgewählte Datei enthalten	In/Out
List > Show In Explorer	Navigiert durch den Datei-Explorer zum physischen Pfad der ausgewählten Datei	In/Out
List > Clear		In/Out
List > Expand Content Set	Zeigt den Inhalt des ausgewählten Remix Setx	In/Out
List > Jump To Current Track	Springt zu dem zuletzt geladenen Track	In/Out
List > Append To Preparation List	Fügt den ausgewählten Track zur Preparation-Liste hinzu	In/Out
List > Add As Next To Preparation List	Fügt den ausgewählten Track zur Preparation-Liste hinzu, direkt hinter den zuletzt geladenen Track	In/Out
List > Export To Traktor Pak	Exportiert ein Remix Set als Traktor Pak	In/Out
Tree > Save Collection	Speichert die Collection auf die Festplatte	In/Out
Tree > Delete		In/Out
Tree > Reset Played-State	Setzt den Wiedergabestatus für die ausgewählte Playlist zurück	In/Out
Tree > Analyze	Analysiert die Inhalte der ausgewählten Playlist	In/Out
Tree > Restore AutoGain	Stellt den Auto-Gain-Wert für die Inhalte der ausgewählten Playlist wieder her	In/Out
Tree > Edit	Zeigt die zu bearbeitenden Metadaten für die ausgewählte Playlist	In/Out
Tree > Relocate	Verschiebt die ausgewählte Playlist	In/Out
Tree > Import Collection	Importiert eine andere Collection-Datei	In/Out
Tree > Import Music Folders	Importiert neue Dateien aus den Musik-Ordnern	In/Out

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Tree > Export	Exportiert die ausgewählte Playlist	In/Out
Tree > Export Printable	Exportiert die ausgewählte Playlist als Webseite	In/Out
Tree > Rename Playlist or Folder	Benennt die ausgewählte Playlist oder den ausgewählten Ordner um	In/Out
Tree > Select Up/Down	Blättert im Browserbaum einen Knoten nach oben/unten	In/Out
Tree > Select Expand/Collapse	Klappt den ausgewählten Knoten im Browserbaum aus/ein	In/Out
Tree > Create Playlist	Erstellt eine neue Playlist in dem ausgewählten Playlist-Ordner	In/Out
Tree > Delete Playlist	Löscht die ausgewählte Playlist	In/Out
Tree > Create Playlist Folder	Erstellt in dem ausgewählten Playlist-Ordner einen neuen Playlist-Ordner	In/Out
Tree > Delete Playlist Folder	Löscht den ausgewählten Playlist-Ordner	In/Out
Tree > Refresh Explorer Folder Content	Aktualisiert den Ordner-Inhalt des Explorer-Knotens	In/Out
Tree > Check Consistency	Prüft den Bestand der Collection und zeigt einen Report an	In/Out
Tree > Add Folder To Music Folders	Fügt den Musikordnern in dem Explorer-Knoten einen Ordner hinzu	In/Out
Favorites > Selector	Wählt eine der Favoriten-Playlists	In/Out
Favorites > Add Selected Tracks To Favorite	Fügt die ausgewählten Tracks der zugewiesenen Favoriten-Liste hinzu	In/Out

20.7 Preview Player

Bedienelemente des Preview Players.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Load Selected	Lädt den ausgewählten Track in den Preview Player	In/Out
Play/Pause	Startet/Stoppt die Wiedergabe des Preview Players	In/Out
Seek Position	Sucht die Position im Preview Player	In/Out
Unload	Entleert den Preview Player	In/Out

20.8 Loop Recorder

Bedienelemente des Loop Recorders

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Record (Aufnahme)	Startet/stoppt die Aufnahme im Loop Recorder	In/Out
Size	Legt die Aufnahmelänge des Loop Recorders fest	In/Out
Dry/Wet Adjust	Stellt das Dry-/Wet-Verhältnis des Loop Recorders ein	In/Out
Play/Pause	Startet/stoppt die Wiedergabe des Loop Recorders	In/Out
Delete	Löscht den Loop aus dem Loop Recorder	In/Out
Undo/Redo	Macht die letzte Aktion im Loop Recorder rückgängig beziehungsweise wiederholt die letzte Aktion	In/Out
Playback Position	Zeigt die Wiedergabeposition des Loop Recorders an (Wertebereich: 0 bis 1)	Out
Undo State	Zeigt den Undo-Zustand des Loop Recorder an	Out
State	Zeigt den Status des Loop Recorders an	Out

20.9 Audio Recorder

Bedienelemente des Audio Recorders.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Record/Stop	Startet/stoppt die Aufnahme des Audio Recorders	In/Out
Cut	Schneidet das Audiomaterial des Audio Recorders bei der aktuellen Position ab und startet eine neue Audiodatei	In/Out
Gain Adjust	Stellt den Gain des Audio Recorders ein	In/Out
Load last recording	Lädt die letzte Audio-Aufnahme in ein Deck	In/Out

20.10 Master Clock

Bedienelemente der Master Clock.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Auto Master Mode	Setzt den Master-Clock-Modus auf "auto"	In/Out
Master Tempo Selector	Setzt die Quelle des Master-Tempos nach Clock, Deck A, Deck B, Deck C oder Deck D	In/Out
Set Tempo Master	Stellt das Tempo der Master Clock ein	In/Out
Tempo Bend Up	Erhöht temporär das Tempo	In/Out
Tempo Bend Down	Verringert temporär das Tempo	In/Out
Beat Tap	Legt das Master-Tempo fest, indem Sie es "einklopfen" (Tapping)	In/Out
Tick On	Aktiviert/deaktiviert das Tick-Geräusch der Master Clock	In/Out
Clock Int/Ext	Wechselt die Master Clock zwischen intern und extern	In/Out
Clock Send	Aktiviert/deaktiviert das Senden der MIDI Clock	In/Out
Clock Trigger MIDI Sync	Triggert die MIDI-Clock-Synchronisierung (MIDI Start)	In/Out

20.11 Global

Globale-Steuerungen.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Snap On	Aktiviert/deaktiviert die "Snap to Beat"-Funktion	In/Out
Quant On	Aktiviert/deaktiviert die Quantisierungs-Funktion	In/Out
Broadcasting On	Aktiviert/deaktiviert Broadcasting	In/Out
Cruise Mode On	Aktiviert/deaktiviert den Cruise-Modus	In/Out
Show Slider Values On	Aktiviert/deaktiviert die Anzeige der Werte jedes Schiebereglers	In/Out
Tool Tips On	Aktiviert/deaktiviert die Tooltips	In/Out
Send Monitor State	Sendet den aktuellen Status an alle LED-Buttons	In/Out

20.12 Layout

Bedienelemente des Layouts der Bedienoberfläche.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Only Browser On	Maximiert die Browser-Sektion	In/Out
Layout Selector (Layout-Auswahl)	Wählt eines der Bildschirm-Layouts	In/Out
Fullscreen On	Aktiviert/deaktiviert den Vollbildmodus	In/Out
Deck Focus Selector	Legt das fokussierte Deck fest	In/Out
Toggle Last Focus	Wechselt den Deck-Fokus zwischen dem letzten Deck und dem aktuellen Deck	In/Out

20.13 Modifier

Modifier-Steuerungen.

Name	Beschreibung	Input/Output (Eingang/Ausgang)
Modifier #1	Legt Modifier #1 fest	In/Out
Modifier #2	Legt Modifier #2 fest	In/Out
Modifier #3	Legt Modifier #3 fest	In/Out
Modifier #4	Legt Modifier #4 fest	In/Out
Modifier #5	Legt Modifier #5 fest	In/Out
Modifier #6	Legt Modifier #6 fest	In/Out
Modifier #7	Legt Modifier #7 fest	In/Out
Modifier #8	Legt Modifier #8 fest	In/Out

Index

A

B

C

F

H

I

J

K

L

M

O

P

S

T